KOSMOKSEN KOVIN KONSOLIPELILEHTI

Jättijulisteess
LARA CROFT

SUPER POWER

#1 • Tammikuu 200
€ 5,03 • 29,90 m

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY • GAMECUBE • PLAYSTATION2 • X-BOX

Vuoden 2000 parhaat pelit

Täydellinen lista!

Pokémon Trading Card Game

Game Boyn keräilykortit

Timesplitters

Räjähtävää toimintaa?

Lara Croft

& muuttuva tulevaisuus

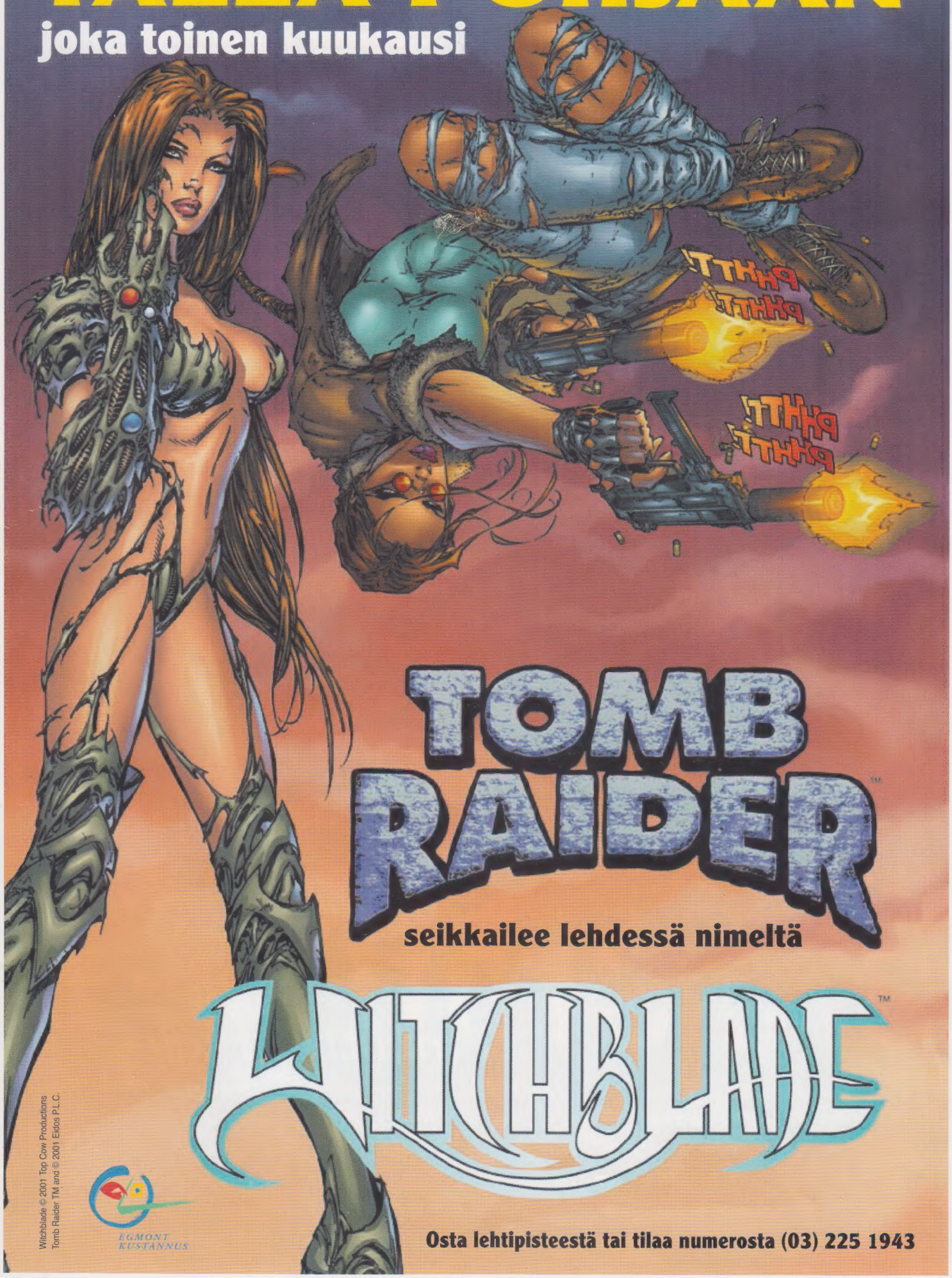
ARVOSTELUSSA mm: Tomb Raider: Chronicles • The World is not Enough • Street Fighter III: 3rd Strike • Mickey's Speedway USA • Chu-Chu Rocket • FIFA 2001 • Kessen • F1 Championship Season 2001 • Ready 2 Rumble: Round 2 • Knockout Kings 2001 • Dancing Stage Euro Mix • Aqua Aqua: Wetrix 2.0 • Pro Pool • Donkey Kong Country

ENNAKOT: Devil May Cry • New Legends • Pokémon Stadium GS • Cannon Spike • Dance Summit 2001: Bust-A-Groove

PAL.VKO 2001-08
6 414887 689946
768994-01-01

TALLA POHJAAN

joka toinen kuukausi



TOMB RAIDER™

seikkailee lehdessä nimeltä

WITCHBLADE™

EGMONT KUSTANNUS

Witchblade © 2001 Top Cow Productions
Tomb Raider TM and © 2001 Eidos P.L.C.

Osta lehtipisteestä tai tilaa numerosta (03) 225 1943

LARAN LEGENDA

Tietyt legendat kieltäytyvät kuolemasta. Lara Croft on eräs niistä – polygoniprinsessa, josta on ehtinyt tulla TV-pelejä symboloiva kulttihahmo. Tomb Raider -sarjasta puolestaan on tullut Coren jokajouluinen perinne, joka on myynyt säännöllisesti yli odotusten. Lara Croft seikkailee TV-pelien lisäksi myös sarjakuvissa, ja hänen nimeään kantavat lukemattomat, asialleen lähes uskonnollisesti omistautuneet Internet-sivut. Laran merkityksellisyyttä lisää se, että hän on onnistunut houkuttelemaan kauniimman sukupuolen edustajia TV-pelien perinteisesti miehisenä pidettyyn maailmaan. Toisin sanoen kyseessä on nainen, jota ei voi aliarvioida.

Onko Larasta kuitenkaan enää seikkailijoiden ykköseksi, vai onko karttuva ikä kangistanut aristokraatin nivelet ja tuonut ensimmäiset rypyt kasvoille? Menettääkö Lara TV-pelien suosituimman naisen tittelinsä vaikkapa Joanna Darkille? Enpä jaksa uskoa. Laralla on kylläkin edessään näytön paikka, sillä *Tomb Raider* -sarja jättää viidennen osansa myötä jäähyväiset vanhalla PlayStationilla ennen Laran siirtymistä PS2:n huomaan. Testiryhmämme otti selvää paitsi *Tomb Raider: Chroniclesista*, myös itse Laran tulevaisuudesta. Ilahdutamme lukijoitamme myös jättijulisteella, jonka veroista ei helposti löydä. Tarkkasilmäiset havaitsevat myös, että vuoden ensimmäinen SuPo on erikoispainos: tilaajat saavat omat lehtensä erilaisin kansin varustettuina kuin lehtipisteiltä irtonumeron ostavat lukijat.

Vuoden ensimmäisessä numerossa on hyvä tehdä pieni katsaus menneen vuoden tapahtumiin. Tällä kertaa valitsimme viime vuoden kirkkaimmat kohokohdat TV-pelirintamalta ja rankkasimme ne omien kategorioidensa mukaan. Listastamme löydät huippuhetkien lisäksi myös pahimmat pettymykset ja ne suorastaan rikollisen huonot pelit, joita yksikään itseään kunnioittava pelifirma ei laskisi markinoille.

Tästä kaikesta voidaan päätellä, että tarjolla on paketti, joka kannattaa lukea tarkoin.

Jälleen kerran.

VEIKKO MALMBERG

SUPER POWER: Ilmestyy 12 kertaa vuodessa

JULKAISIJA: Egmont Kustannus Oy Ab

TILAAJAPALVELU:
Tilaukset ja osoitteenmuutosasiat
Puh. 03-225 1943, Fax 03-225 1955
Tilaushinta: 258 mk/vuosi (kestotilaus),
278 mk/vuosi (määräaikaistilaus)

TOIMITUS:
PL 317, 33101 Tampere
Puh. 03-273 8111, Fax 03-273 8287
E-mail: superpower@egmont-kustannus.fi
Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista, emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin. Sähköpostit, kirjeet ja faksit ovat tervetulleita.

PÄÄTOIMITTAJA: Marjaana Tulosmaa

TOIMITUSKUNTA:
Veikko Malmberg
Jukka Torvinen, Iska Ruohonen
Anna Pertola, Esa Toivonen
Hetta Puustinen

KANSAINVÄLINEN TOIMITUSKUNTA:
Tobias Bjarneby, Martin Johansson, Micke Weichbrodt, Anna Clason, Lena Laurén, Louise Bååth
Lovisa Lundström, John Carling, Daniel Grigorov, Mats Lundgren, Jonas Svensson

TAITTO: Kimmo Torvinen, Kristiina Halonen / Toto Prod.

KANSI: Jani Kemppinen

MARKKINOINTI: Jarmo Ojanen

ILMOITUSMYYNTI:
Mediainvestor Finland Oy
Puh. 09-7002 9910
Fax 09-650 400

PAINOPAIKKA:
Alprint Rahola
ISSN 1237-1319

© 2000 Atlantic / Egmont
All rights reserved.
All trademarks and copyrights are recognized.

10

LARA CROFT

18

VUODEN 2000 PARHAAT PELIT

SISÄLLYS

7 HYPE
PSonen LCD -näyttö * Nintendon verkkofiasko

8 ENNAKOT
*Devil May Cry * New Legends * Pokémon Stadium GS * Cannon Spike * Dance Summit 2001: Bust-A-Groove *

10 LARA CROFT
Polygoniprinsessasta TV-pelien tunnuskuvaksi.

18 VUODEN 2000 PARHAAT PELIT
Viime vuoden kohokohdat..

60 RPG
Dreamcast jyrää - suurennuslasin alla Skies of Arcadia.

8 DEVIL MAY CRY

8 NEW LEGENDS

8 POKÉMON STADIUM GS

9 CANNON SPIKE

9 DANCE SUMMIT 2001: BUST-A-MOVE

28 TOMB RAIDER CHRONICLES

30 THE WORLD IS NOT ENOUGH

32 TIMESPLITTERS

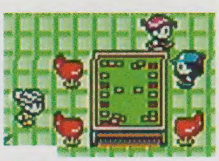
34 STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE

36 F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2001

44 MICKEY'S SPEEDWAY USA

46 FIFA 2001

49 CHUCHU ROCKET



50 POKÉMON TRADING CARD GAME

52 READY 2 RUMBLE: ROUND 2

54 KESSEN

56 AQUA AQUA: WETRIX 2.0

57 KNOCKOUT KINGS 2001

58 JUNGLE BOOK: RHYTHM & GROOVE

59 DANCING STAGE EURO MIX

60 SKIES OF ARCADIA

ARVOSTELUT

NINTENDO 64
44 Mickey's Speedway USA
30 The World is not Enough

GAME BOY COLOR
51 Donkey Kong Country
50 Pokémon Trading Card Game
56 Pro Pool

DREAMCAST
49 ChuChu Rocket
34 Street Fighter III: 3rd Strike

PLAYSTATION2
56 Aqua Aqua: Wetrix 2.0
36 F1 Championship Season
46 FIFA 2001
54 Kessen
52 Ready 2 Rumble: Round 2
48 Super Bust-A-Move
33 TimeSplitters

PLAYSTATION
59 Dancing Stage Euro Mix
47 FIFA 2001
57 Knockout Kings 2001
58 The Jungle Book: Rhythm of Groove
28 Tomb Raider Chronicles

VAKITUISET

6 POSTIA
26 PELIUUTUUDET
27 ARVOSTELUT
63 LISTA
64 VINKIT
66 KYSYMYKSET & VASTAUKSET

POSTIA

Super Power toivottaa lukijoiden kirjeet tervetulleiksi: osallistu debattiin sivuillamme! Osoite on **Super Power/ Lukijakirjeet, Egmont Kustannus, PL 317, 33101 TAMPERE tahi superpower@egmont-kustannus.fi**

Pleikkarikasta uutta vuotta kaikille! Playstation 2:n ilmestyminen on tuottanut jo kirpeitäkin kommentteja palstallemme. No, me annamme kaikkien kukkien kukkia. Muistutettakoon vielä, että kaikenlaiset kirjeet ja piirrokset ovat tervetulleita!

Moin!

Joulukuun numero yllätti minut täysin. Se oli oikein makoisa paketti, joka sekä yllätti, että ilahdutti. *Shenmuen* arvostelu oli kerrassaan loistava. *MSR:n* arvostelu oli yllätys...Peli jota on jossain arvosteluissa ylistetty parhaaksi autopeliksi repäisi seiskan. No, peli oli kai muuten täydellinen, mutta tunnetta se ei luonut. Myöskin se, että ette pelkästään ylistäneet PS2:sta oli mainiota.

1. Miten olette päätyneet arvostelemaan sinne pelejä? Keksikö joku teistä vain, että tehdään lehti?
2. Oletteko päteviä? Onko teidän täytynyt käydä "päteväksi peliarvostelijaksi viikossa" –kurssi?
3. Onko PlayStation jäädyttänyt pelimaailman tilaan, jossa oivaltaminen ja omaperäisyys on kirosanoja?
4. Oletteko pelanneet *Phantasy Star Onlinea* ja milloin se ilmestyy tänne suon, kuokkien ja parin Jussin luvattuun maahan?
5. Onko mitään tietoa milloin on mahdollisuus saada käsiin *Shenmuen* toinen osa?

Mjyynich

Kiitos kehuista ja sitä rataa...

1. Ihan puhtaasti luonnonvalinnan kautta eli känsät peukaloissa vaikuttivat valitsemiseemme. Toki osuutensa oli myös sillä seikalla että enemmän tai vähemmän kaikki toimituksemme jäsenistä ovat harrastaneet kaikenlaista pelaamista läpi pienen tai hieman suuremman ikänsä.
2. Totta kai, kysytkin vielä! Kurssilla kysyttiin vaikeita kysymyksiä kuten: Mikä oli PlayStationin poikien isän nimi? Ja: Mistä on pienet Gameboyt tehty?
3. Eihän toki. Kyllähän kaikille konsoleille ilmestyy silloin tällöin varsin omaperäisiä uusia tuttavuuksia, mielenkiintoisiakin jopa.
4. En minä mutta ne muut...Toivoaksemme edes joskus.
5. Ei tarkkaa, vielä.

SUPO

Moi SuPo!

1. Voiko pelikonsolin laserlinssin puhdistaa CD-soittimen linssin puhdistajalla? Se on sellainen levy jonka alapinnassa on pehmeät harjakset. Vai onko se tarpeellista?
2. Voisitteko pistää ensi vuoden (2001) numeroon kyselyn, jossa olisi esim. kysely vuoden 2000 SuPon kansista? Ja kaikkien osallistuneitten kesken voisitte arpoa palkintoja, esim. peli haluamaansa konsoliin tai muuta. Pistäkää korvan taakse! Tällainen kysely taisi olla joskus aikaisemminkin!
3. Uskaltaako Resident Evil: Code Veronicaa pelata yksin? Onko se pelottavampi kuin RE2?
4. Ärsyttää kun joka paikassa, missä myydään elektroniikkaa, myydään vain Nintendon ja Pleikkarin pelejä, eikä Dreamcastin pelejä myydä kuin ehkä peliliikkeissä!
5. Minusta Saloon pitäisi perustaa peliliike, on tää sen verran iso kaupunki, ettei tarvitse tilata muualta! Voisko tämmöisen ehdotuksen tehdä jonnekin, jotta se toteutuisi?

Tv: 80-luvun peliveteraani

PS. Voiko pelikonsolin virtajohdon kytkeä jatkojohtoon?

PPS. Miksei joka lehdessä ollut pelihaastattelua niin kuin silloin keväällä lupasitte?

1. Kyllä voi ja kannattaakin aika ajoin. Varsinkin silloin kun pelit alkavat tökkiä on puhdistus tarpeellinen. Ihan tavalliset pölyt saa ns. kuivasti puhaltamallakin pois koneesta. Itse levyt voi puhdistaa vaikka Fairyllä pesemällä.
2. Katsotaan.
3. Uskaltaa toki, varsinkin hyvässä seurassa.
4. Niinpä. Sinun täytyy mainita liikkeiden pitäjille asiasta.
5. Eikö siellä tosiaan ole peliliikettä? Tai edes pelidivaria?

PS. Kaupasta ostettuun, kyllä.

PPS. Muut jutut imivät kaiken tilan.

SUPO

Sonyn tyhjät puheet

No niin nyt se Pleikka 2 sitten on tullut markkinoille. Luin tässä arvostelujanne ja huomasin ettei ne pelit niin uraa uurtavia ole kuin on sanottu. Aivan samanlaisia kuin tavallisen Pleikkarin pelitkin, mutta paremmilla grafiikoilla. Onko niiltä sonilaisilta loppunut ideat totaalisesti. Itse koneessakin on jo vanhentunutta tekniikkaa ja DVD ei toimi laitteessa kunnolla. Saa pelatessa varmaan kaataa vettä tuulettimen päälle ettei se ylikuumene. Ja tuulettimet hyrräävät kuin auton moottorit.
VINKIKSI KAIKILLE JOTKA AIKOVAT OSTAA PLAYSTATION 2 KONEEN. ÄLKÄÄ OSTAKO SITÄ VAAN ODOTTAKAA VAIKKA NINTENDON KONSOLIA TAI X-BOXIA NIIN SAATTE RAHOILLENNE VASTINETTA!

Nimim. J

Että sellainen mielipide tällä kertaa. Onhan se niinkin etteivät kaikki Playstation 2:n alkutaipaleen pelit ole olleet ihan niin hyviä kuin odotettiin. Mutta eiköhän asia korjaannu, kun pelien tekijät oppivat hyödyntämään koneen kaikkia ominaisuuksia, näin ainakin toivomme.

SUPO

Moi!

Olen ollut aikeissa kirjoittaa teille jo pitkän aikaa ja kun viimein kirjoitan, niin olkaa ystävällisiä ja julkaiskaa tämä.

1. Anime Express joka numeroon ja vähintään 2 sivua pitkänä! Kaikkea muutakin Japaniin liittyvää lisää, sieltä parhaat pelit kuitenkin tulevat.
2. Missä kummassa oli Hype, RPG, kolikkopelit ym. Joulukuun numerosta? Toivottavasti tämä oli väliaikaista. Muutenkin joulukuun lehdessä oli liikaa peliarvosteluja. Yhdelle pelille riittää 1-2 sivua.
3. Älkää vain laittako lehden mukaan Pokemon-julisteita enempää. Sam-x-x-x voi mennä ostamaan kaupasta niitä. Pistäkää mieluummin *Shenmuen* Nozomista juliste.
4. Vinkit vievät turhaa tilaa, koska niitä löytyy internetistä.
5. Bomfunkit ja kumppanit pois SuPosta. Ei tämä mikään Suosikki ole.
6. Vanha pisteytys systeemi takaisin.
7. Minkä ikäisiä lukijoita SuPolla on? Jos mahdollista laittakaa jonkinlainen diagrammi lukijoiden iästä ja sukupuolesta.
8. Lehtenne on vallan mainio, vaikka vähän moitinkin.

T: Denki Groovia kaikille.

Ollaan ollaan, ja julkaistaankin.

1. Katsotaan mitä saadaan aikaiseksi.
2. Joulukuun lehti oli jo kannenkin mukaan peliarvosteluspesiaali ja sen takia muita juttuja oli syystäkin jouduttu karsimaan pois.
3. Jaa, olihan siinä toisella puolella jotain muuta kuin pikku riiviöitä.
4. Niinpä löytyy, mutta kaikki eivät voi / viitsi / kykene niitä sieltä hakemaan joten ojennamme joka numerossa auttavan kätemme heitä kohti.
5. Ei olekaan mutta niitä silti aika ajoin tullaan julkaisemaan koska niitä myös toivotaan. (ks. edellä)
6. Taidamme kuitenkin pysytellä tässä uudessa.
7. No viime mittauksissa enemmistö oli siinä 13-17 vuotiaita uroksia.
8. Kiitos, kiitos.

SUPO

HYPE

SONY HIDASTELEE

INTERACT JULKAISEE PSONE-NÄYTÖN

Sony julkaisee PSonesta kannettavan tekevän LCD-näyttönsä vasta kuluvan vuoden kevään aikana. Tämä tarkoittaa sitä, että muut yritykset ehtivät kiilata Sonyn edelle, ja oheistuotteita valmistava InterAct on todellakin ehtinyt käyttää tilaisuutta hyväkseen. Firma julkaisi vuodenvaihteessa LCD-näytön USA:n markkinoilla. Näytöllä on hintaa noin 1000 mk. Toivon mukaan näyttö ehtii Eurooppaan tammikuussa, mutta tätä kirjoitettaessa asiaa ei ole varmistettu.

TASKUTEATTERI

GAME BOY SAA OMAT FILMIJUHLANSA

Game Boy Cameran avulla luotuja elokuvataideteoksia varten on pian luvassa oma filmifestivaali. Tämä kuulostaa ehkä hallinnasta karanneelta vitsiltä, mutta se ei ole sitä. Festivaalit tulevat olemaan online-muotoiset, mikäli ne toteutetaan.

Nintendon pienen kameran avulla on todellakin mahdollista kuvata "elokuvaa". Tämä voidaan toteuttaa liittämällä useita still-kuvia yhteen. Ongelmana on -yllätys, yllätys- kuvan huonolaatuisuus, värien puute ja itse ruudun pieni koko. Toisin sanoen Game Boy Cameran avulla ei täyspitkiä elokuvia kuvailla. Alan fanaatikot ovat kuitenkin olleet hyvin kiinnostuneita pikkuriikkisen kameran mahdollisuuksista lyhytelokuvien työstämisessä. Ja miksipä eivät olisi. Tulihan kökköisestä Blair Witch Projectistakin menestys...

ENNAKOT

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **CAPCOM** VALMISTAJA **CAPCOM**

Devil May Cry

Shinji Mikami ei luovuta helposti – varsinkaan, kun kyse on kauhupeleistä. *Devil May Cry* on hänen uusinta antiaan PlayStation2:lle.

Alunperin *Devil May Cryn* oli määrä olla uusi *Resident Evil*, mutta töiden edistyessä Shinji Mikami ja ohjaaja Hideki Kamiya kävivät epävarmoiksi. Lopputulos oli *Devil May Cry* – kauhugenren uusi tulokas.

Pelin erottaa Shinji Mikamin aikaisemmista tuotoksista se, että *Devil May Cry* painottuu enemmän toiminnalle. Pelin pääroolia vetävä Dante on puoliksi ihminen ja puoliksi demoni. Hän on varustautunut paholaisen saapumiseen ja aseistautunut kahdella pistoolilla ja miekalla. Pelin juoni on edelleen hämärän peitossa, mutta Capcomilta tihkuneiden tietojen mukaan sen teema pyörii pahuuden tuhoamisen ympärillä. Danten taistelu on kestänyt sopivasti 2000 vuotta…

Devil May Cry lainaa paljon sekä *Dino Crisisiltä* että *Resident Evililtä*, erityisesti juonen ja asettelun suhteen. Dramaturgia tosin on hieman hienostuneempaa kuin Capcomin aikaisemmissa kauhupeleissä. Mikäli kaikki menee suunnitelmien mukaan, peli saapuu PlayStation2:lle kesällä. Euroopassa saadaan tavalliseen tapaan odottaa, tällä kertaa vuoden 2001 jouluun.

PELIKONE **XBOX** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **THQ** VALMISTAJA **INFINITE MACHINE**

New Legends

Maailmanloppu on lähellä. Vain yksi henkilö voi pelastaa maailman – se olet sinä. Tämä onnistuu harjoittelun ja asetuntemuksen avulla.

Las Vegasin marraskuisessa Gamer's Day –tapahtumassa THQ julkisti yhden ensimmäisistä Xbox-peleistä, jotka tullaan julkaisemaan yhdessä konsolin kanssa kuluvan vuoden syksynä. *New Legends* on Hong Kong –vaikutteinen toimintapeli, joka sijoittuu tulevaisuuden Kiinaan. Pelin 37 kenttää sijoittuvat uskomattomiin paikkoihin: näihin lukeutuu mm. 20-kerroksisen talon kokoinen Buddhan patsas. Pelaaja voi ottaa yhteen vihollisten kanssa ja seurata taistelua kolmannen osapuolen näkökulmasta. Pelin viisi bossia edustavat erilaisia elementtejä: perinteisten tulen, veden, maan ja ilman lisäksi tarjolla on puu.

Pelaajan käytössä on kymmenittäin erilaisia aseita. Tyypillisten kiinalaisten lähitaisteluaseiden lisäksi peli tarjoaa nykyaikaistakin varustusta. Ns. Tank Puncher-kiväärin ammus riittää tuhoamaan taistelupanssarinkin, joten siinä lienee tarpeeksi poweria ilkeimmänkin vastustajan kaatamiseen. Demonisten vastustajien kukistamiseen vaaditaan silti rutkasti muutakin kuin mittava asearsenaali.

Peliä kehittävä työryhmä on vilautellut myös verkkopelin mahdollisuutta.

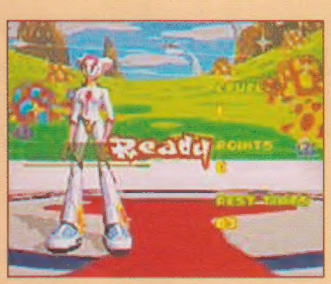
PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RÄISKINTÄ**
JULKAISIJA **CAPCOM** VALMISTAJA **CAPCOM**

Cannon Spike

Kuulostaako klassisilla Capcom-hahmoilla miehitetty toimintakavalkadi hyvältä? Aivan, niin meistäkin.

Capcom on edelleen eräs aktiivisimmista Segan ulkopuolisista Dreamcast-pelituottajista. Kolikkopelikäännöksiä valmistuu kiihtyvällä tahdilla, eikä *Cannon Spike* poikkea firman linjasta. Tapaamme mm. *Mega Manin* Mega Manin, *Street Fighterin* Cammyn, *Ghosts 'n Goblinsin* Arthurin, *Darkstalkerin* BB Hoodin ja monia muita. Pelin asettelua voitaneen verrata Super NES:in *Super Smashiin* – tämä tarkoittaa infernaalista tulitusta aina siihen hetkeen asti, kun viimeinenkin vihollinen on räjäytetty atomeiksi. Tämä jälkeen kuvaan ilmestyykin ärhäkkä boss...

Cannon Spike on saanut positiivisia kommentteja maailman pelilehdiltä ja monet pelaajat odottavat sitä innokkaasti sen tarjoaman "retrotripin" vuoksi. Jää nähtäväksi, miten hyvin *Cannon Spike* onnistuu täyttämään odotukset – raportoimme asiasta piakkoin.



PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **SIMULAATTORI**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **NINTENDO**

Pokémon Stadium GS

***Pokémon Stadium* saa seuraajan, jonka puitteissa on mahdollista rähinöidä 3D.nä kaikkien 251 Pokémonin kanssa.**

Pokémon Stadium oli ilmestyessään oikea must vannoutuneimmille Pokémon-fanaatikoille. Sen avulla näet oli mahdollista nähdä vangitsemansa Pokémonit TV-ruudulla suuremmassa koossa ja värillisinä. Japanissa, missä *Pokémon Gold & Silver* ovat olleet markkinoilla jo jonkin aikaa, ilmestyy nyt yhteensopiva *Pokémon Stadium GS*. Edeltäjänsä tavoin se rakentuu sille, että pelaajalla on Blue, Red, Yellow, Silver, Gold tai Crystal-kasetti. Muuten peli ei muodostu kovinkaan hauskaksi. Lainattujakin hirviöitä voi käyttää, sillä pelaajan ei suinkaan tarvitse vangita kaikkia otuksia itse. Game Boy –kasetteja voidaan käyttää Transfer Pakin avulla.

Tämän jälkeen otukset voivatkin taistella suurilla areenoilla. TV-ruudulla hyökkäykset ja puolustautumiset näyttävät erityisen huimilta. Bonuksena pelaaja saa usean pelaajan mahdollisuuden, uusia minipelejä ja aivan uusia pelitapoja.

Pieni varoituksen sana on paikallaan. Kuten pelin nimikin antaa ymmärtää, kyseessä on Pokémon-faneja varten räätälöity tuote. Ilman varhempia Game Boy –kasetteja peli-ilo ei yllä kovinkaan korkealle. *Pokémon Stadium GS* ei myöskään luonnistu sellaiselta, joka ei ole perehtynyt hirviöfarmarin hommiin syvällisesti.

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **MUSIIKKIPELI**
JULKAISIJA **ENIX** VALMISTAJA **ENIX**

Dance Summit 2001: Bust-A-Groove

Enix julkaisee uuden tanssipelin. Tällä kertaa firma on kehittänyt erikoisen käsiohjaimen usean pelaajan tilaa silmällä pitäen!

Enixin tanssipelisarjan kolmannessa osassa pelaaja pääsee vielä lähemmäs oikeaa discoa kuin *Bust-A-Groovessa*. Kaikkiaan neljä henkilöä voi pelata samaan aikaan yhtiön erityisesti tätä peliä varten kehittämän käsiohjaimen avulla. *Dance Summit 2001: Bust-A-Groove* ilmestyy PlayStation2:lle vanhan ykköspleikkarin sijaan, ja sen useita osioita on Enixin toimesta muotoiltu uudelleen. Odotamme suurella mielenkiinnolla markkinoille ilmestyvää lopputulosta...

PELI-IKONI

UUSIN TOMB RAIDER -PELI ON NYT JULKAISTU PLAYSTATIONILLE. UUDESTA PELISTÄ ON TULLUT JO VIISI VUOTTA JATKUNUT JOKAJOULUINEN PERINNE, JA LARA CROFT ON MUUTTUNUT POLYGONIPRINSESSASTA PELI-IKONIKSI. SUPER POWER KARTOITTI AINOAN VARSINAISEN PELISANKARITTAREN ELÄMÄÄ JA URAA.

TEKSTI: LOVIISA

Lara Croft ei ole vain oman pelisarjansa tähti ja koko TV-pelimaailman keulakuva, vaan myös menestyksekäs, miesten miehille luoma liikenainen. Siksipä onkin kiintoisaa, että ruskeisiin sissisortseihin sonnustautunut lettipäinen seikkailijasisko on saanut naisetkin pelaamaan TV-pelejä, sillä jo Laran uhkea ulkomuoto saa feministit kihisemään. Pelin lyhyen intron aikana Lara ehtii murskata kaiken sen, mitä naisasialiike yrittää rakentaa. Toki Lara-ilmiön voi nähdä toiseltakin kantilta. Hän on onnistunut paremmin kuin Spice Girls naisten houkuttelemisessa TV-pelien pariin. Hän on avannut miesten hallitseman viihdemaailman ovet myös naisille. Laran voi nähdä vain vampinnäköisenä vauhtityttönä, mutta sen lisäksi hän on myös itsenäinen ja rohkea nainen. Luulitko, että on kyse vain viidestä yksinkertaisesta seikkailupelistä? Tutustu Lara Croftiin.

Lara Croft, jonka sukunimeksi piti aluksi tulla Cruz, syntyi 14. helmikuuta 1968. Opiskeluaikojensa jälkeen hän on ehtinyt puuhata monenmoista ja on nyt 32-vuotias. Brittityttö syntyi Wimbledonissa, Surreyssä Englannissa, 3 -11-vuotiaana hänellä oli yksityisopettaja, ja tämän jälkeen hän jatkoi tyttökoulussa ja sisäoppilaitoksissa. Lara on toiminut arkeologina ja hän laatii matkaoppaita. Vapaa-aikanaan Lara kiipeilee, hiihtää tai harrastaa tarkkuusammuntaa. Hänen suosikkiyhtyeitään ovat U2 ja Nine Inch Nails, hän syö mieluiten papuja paahtoleivällä ja liikkuu mieluusti Norton Streetfighter -moottoripyörällä. Ruskeasilmäisen Laran - jos tapaat hänen todellisen esikuvansa - pitäisi olla 175-senttinen ja suunnilleen 60-kiloinen, muiden mittojen ollessa 85D-61-89. Kyseessä on varsinainen 21-vuotiaan graafikon unelma. Hahmon suunnitellut Toby Gard jätti Laran oman onnensa armoille vain kaksi kuukautta ensimmäisen Tomb Raider -pelin julkaisun jälkeen, noin miljoona markkaa rikkaampana. Eräässä vuonna 1997 antamassaan haastattelussa Gard on hämmästynyt Laran jatkuvasta suosiosta, ja voimme vain arvailla, mitä mies miettii nykyään, kun ensimmäisen osan julkaisusta on kulunut viisi vuotta ja kauppakaruselli pyörii kilpaa Pokémonien kanssa.

Sarjan takaa löytyvä Core-yhtiö ei kuitenkaan koskaan epäillyt Laran kilpailukelpoisuut- ▶

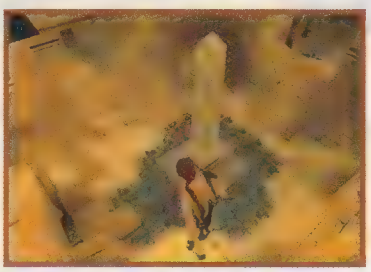
Lara Croft on onnistunut Spice Girlsiä paremmin naisten houkuttelemisessa TV-pelien pariin. Hän on avannut miesten hallitseman viihdemaailman ovet myös naisille.

Ruskeasilmäisen Laran – jos tapaat hänen todellisen esikuvansa – pitäisi olla 175-senttinen ja suunnilleen 60-kiloinen, muiden mittojen ollessa 85D-61-89. Varsinainen 21-vuotiaan graafikon unelma.

1996 Tomb Raider

1997 Tomb Raider 2

1998 Tomb Raider 3: Adventures of Lara



1999 Tomb Raider: The Last Revelation

2000 Tomb Raider

2000 Tomb Raider– Chronicles

ta, vaikka muut pelinvalmistajat varoittelivatkin heitä siitä, ettei tytön tähdittämä peli koskaan kävisi hyvin kaupaksi. Miljoonia myytyjä pelejä myöhemmin muutkin yhtiöt ovat vakuuttuneet pelikonseptin toimivuudesta ja tuottavuudesta.Vuonna 2001 on suunnitteilla Play-Station2-julkaisu, joka perustuu yksinomaan suosittuun sankarittareen. Se ei kuitenkaan ole jatkoa *Tomb Raider* -sarjalle, vaan ensimmäinen osa varsinaisesta Lara-sarjasta. Se on myös alkua seuraavan sukupolven Lara-peleille, joista tähän mennessä on vasta puhuttu.

Ehkä Laran isä Toby Gard ei ollut täysin ajan tasalla todetessaan, että tärkeintä on itse peli, ei sen päähenkilö.

- Peli on aina tärkein: pelattavuus, ulkoasu ja sisältö, Gard sanoo The Face -lehdessä.

- Hyvästä hahmosta on hyötyä, koska se tuo peliin elävyyttä.

Toby Gardin piirtäessä Laran puhtaasti mielikuvituksensa pohjalta hän ei selvästikään aavistanut, että siinä sivussa hän tuli luoneeksi symbolin kokonaan uudenlaiselle pelityypille, tavaramerkin joka sittemmin on saanut symboloida tiettyä TV-pelien aikakautta. Sillä tokihan ala on muuttunut, jos sitä tarkkailee näkökulmasta "ennen ja jälkeen" Laran.

Ensimmäinen peli, *Tomb Raider*, julkaistiin joulun aikaan vuonna 1996. Siinä metsästettiin Scionia, esinettä joka suo omistajalleen koko maailman hallinnan. *Tomb Raider* oli ensimmäinen kolmiulotteinen seikkailupeli, ja se tapahtui melko todentuntuisissa ympäristöissä. Esimerkiksi pelin ensimmäinen taso perustuu oikeasta inkatemppelistä Perun sademetsissä otettuihin valokuviin. 300 polygonista luotu Lara teki vaikutuksen tarkasti ohjelmoiduilla liikesarjoillaan ja asearsenaalillaan. Pääosin villieläimiä käsittävät viholliset hyökkäsivät aivan kuten todelliset esikuvansakin. Kaikki vedenalaiset kohtaukset, pitkät tunnelit ja eksyttävät labyrintit saivat pelin ja sen magneettisen tarinan kiehtomaan kauan. Se jätti pelaajansa haluamaan lisää. Jatkoa janosi heidän lisäkseen pelitalo Eidos, joka näki pelin myyntimahdollisuudet. Jatko-osa laitettiin tilaukseen, ja se valmistui vuotta myöhemmin, strategisesti juuri ennen joulua.

Tomb Raider 2 flirttailee ykkösosan tavoin häikäilemättömästi Indiana Jones -filmien kanssa. Tällä kertaa Lara tutkii keisarin palatsia Kiinanmuurin liepeillä ja sukeltelee myyttisen Venetsian kanaaleissa. Core oli nähnyt vaivaa parantaakseen konseptia ja suurin ero edeltäjään oli huomattavasti parantunut grafiikka. Seikkailu polveilee pitkin poikin valtavan laajoja kenttiä, joita Lara saa tutkia omaan tahtiinsa, ja pulmanratkaisu nousee tärkeämmäksi kuin pelkkä vihollisten lahtaaminen. Pelin päämääränä on tikarin löytäminen, ja samaa tikaria metsästää myös epäilyttävä lahko. Näin seikkailu jatkuu jatkumistaan. Kunnollisen jatko-osan julkaistuaan Core ilmoitti, että uusi *Tomb Raider* -peli julkaistaisiin vasta sitten, kun pelillä olisi jotain uutta annettavaa tyylilajilleen. Kuitenkin jo puolen vuoden kuluttua julkisuuteen annettiin valokuvia Laran kolmannesta seikkailusta, ja kritiikki oli armotonta. Core väitti, että Eidos oli vaatinut pelin myyntiin joulumarkkinoille, ja että yhtiöllä oli jo tuotannossa uuden sukupolven *Tomb Raider* -peli.

Tomb Raider 3: Adventures of Lara ei kuitenkaan missään vaiheessa saanut luvattua uutta pelimoottoria ja animointijärjestelmää. Sen sijaan pelillä oli uudenlainen ratarakenne ja kohentunut ulkoasu. Lara sai uusia liikeratoja ja kehittyneemmän tekoälyn. Tehtävät sijoittuvat Intiaan, Etelämantereelle, Tyynenmeren saarelle, Lontooseen ja Area 51:lle, USA:n myyttiselle tutkimuslaitokselle. Ja vaikka peli julkaistiin vuotta liian aikaisin, siitä tuli suosittu,

1996 Nathalie Cook

1997 Rhona Mitra

1997 Vanessa Demouy

1998 Neli McAndrew

1999 Lara Weller

2000 Lucy Clarkson

koska se edelleenkin oli parempi kuin kaikki ne kehnot kopiot, joita muut yhtiöt Tomb Raider -teeman tiimoilta julkaisivat.

Sarjan neljännellä osalla, *Tomb Raider: The Last Revelationilla*, ei ollut tarjottavanaan uutuuksia, vaikka pelimoottoria oli uudistettu 90-prosenttisesti. Core pääsi taas kuitenkin kuin koira veräjästä, koska uusi peli oli kaikesta huolimatta mukaansatempaava ja jännittävä. Mutta neljäs osa ei kuitenkaan tuntunut erityisen mahtavalta tai mul-

listavalta, koska pelihyllyihin oli jo ilmestynyt *Metal Gear Solidin*, *Goldeneye 007:n* ja *Legend of Zeldan* tapaisia pelejä. Siinä, missä Tomb Raider -tiimi väsäsi parannuksia vanhaan pelikonseptiin, muut pelinkehittäjät hautoivat täysin uusia peligenrejä. Egypti oli kuitenkin jännittävä tapahtumapaikka, ja yliluonnolliset viholliset, mahdollisuus pelata 16-vuotiaalla Laralla ja hyvin laadittu tarina tekivät *The Last Revelationista* sellaisen myyntimenestyksen, jota Core kaipasikin tekosyyksi viidennen - ja viimeisen - *Tomb Raider* -pelin tekemiseen. Kummastusta riitti, koska Lara tosiaan kuolee (?) neljännen osan lopussa. Mutta se ei estänyt Corea jatkamasta tarinaa vailla loppua.

- Meillä ei ollut koskaan tarkoituksena tappaa Laraa, sanoo Core-päällikkö Adrian Smith.

- Suunnitelmamme oli sen sijaan asettaa Lara tilanteeseen, jossa hän joutuisi punnitsemaan elämäänsä uudelleen. Siten pääsisimme eroon *Tomb Raider* -leimasta, ja Lara pääsisi mukaan uudenlaisiin elämyksiin. Suurin osa Laran faneista tietääkin, että tämä hahmo selviytyy aina, tavalla tai toisella. Lara-tavaramerkki on edelleen voimakas, ja kun tulossa on uutta elokuvaa ja laitteistoa, emme olisi mitenkään voineet päästää Laraa hengiltä!

Koska *Tomb Raider Chronicles* on sarjan viimeinen peli, Core on pyrkinyt tekemään siitä ehdottoman hyvän.

- Tämä oli viimeinen tilaisuutemme potkia pelimoottoria niin pitkälle kuin se suinkin jaksoi, ja ottaa käyttöön se materiaali, jota *The Last Revelationiin* ei oltu saatu mukaan, Adrian Smith kertoo.

Hän toivoo, että kaikki vanhat fanit ostaisivat pelin saadakseen tietää, miten Laralle loppujen lopuksi kävi, mutta luonnollisesti peli houkuttelee uusiakin pelaajia tutustumaan *Tomb Raiderin* tarjoamaan toimintaseikkailuun.

Tomb Raider: Chroniclesissa käydään läpi Laran elämää. Peli alkaa muistopatsaalta, jonne Laran ystävät ja sukulaiset kokoontuvat muistelemaan häntä. Heidän muistoistaan punoutuu osa peliä, ja pelaaja pääsee ottamaan osaa neljään Laran tähän saakka salaiseen seikkailuun, joista jokaista pelataan eri tavalla. Tapahtumat kuljettavat pelaajan Irlantiin, jossa nuori Lara ratkaisee pulmia ja arvoituksia; saksalaiselle sukellusveneelle, jossa tunnelmaa tiivistyy Salaisten kansioiden henkeen; Roomaan, jossa pelataan perinteistä tunneli-Tomb Raideria ja New York -vaikutteiseen jaksoon, jossa strategia on kaikki kaikessa.

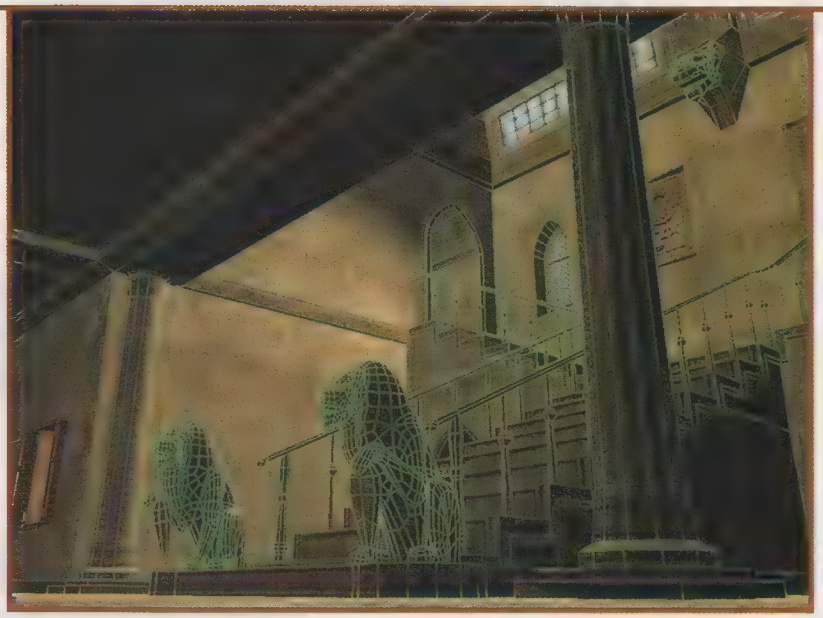
Tomb Raider -työryhmä tunnustaa pelaavansa vain Lara-pelejä.

- Aikamme ei riitä mihinkään muuhun, Adrian Smith toteaa. - Tomb Raider -pelin kehittäminen on enemmän elämäntapa kuin päivätyö.

Viisi vuotta kestäneen pelien kehittelyn ja viiden pelin jälkeen tiimi on oppinut yhtä sun toista, josta vielä on hyötyä laadittaessa uuden sukupolven Lara-pelejä.

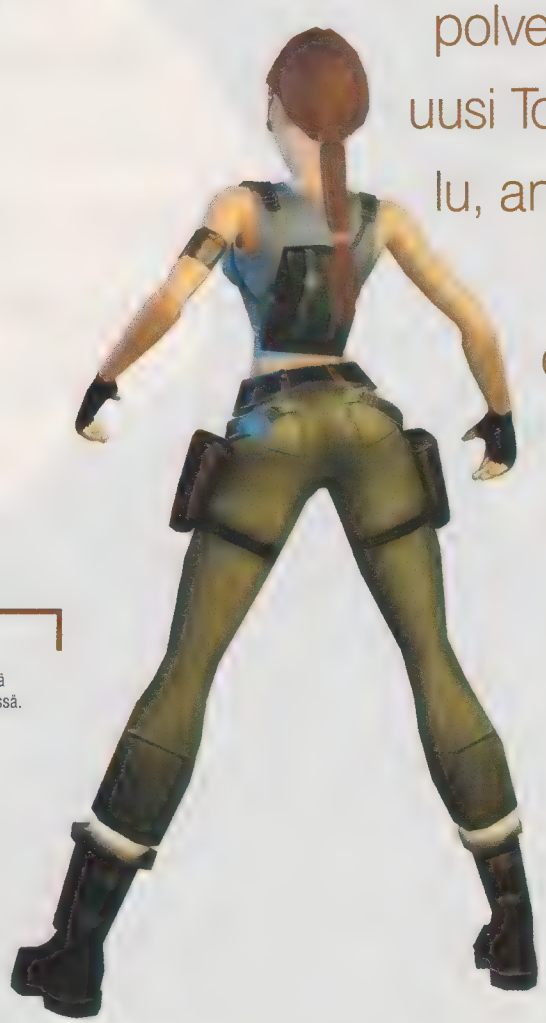
- Tärkeimpiä oppimistamme asioista on se, että on äärimmäisen vaikeaa jatkuvasti parannella tiettyä pelisarjaa, Smith jatkaa. - Siispä omaksuimme uuden menettelyn seuraavaa peliä ajatellen. Aiomme käyttää jaksoittaista tyyliä, ja meiltä on kulunut melkein vuosi kootessamme kirjaa, jossa on kaikki varsinaiseen tarinaan ▶

Kunnollisen jatko-osan julkaistuaan Core ilmoitti, että uusi Tomb Raider -peli julkaistaisiin vasta sitten, kun pelillä olisi jotain uutta annettavaa tyylilajilleen. Kuitenkin jo puolen vuoden kuluttua julkisuuteen annettiin valokuvia Laran kolmannesta seikkailusta, eikä kritiikki antanut armoa.

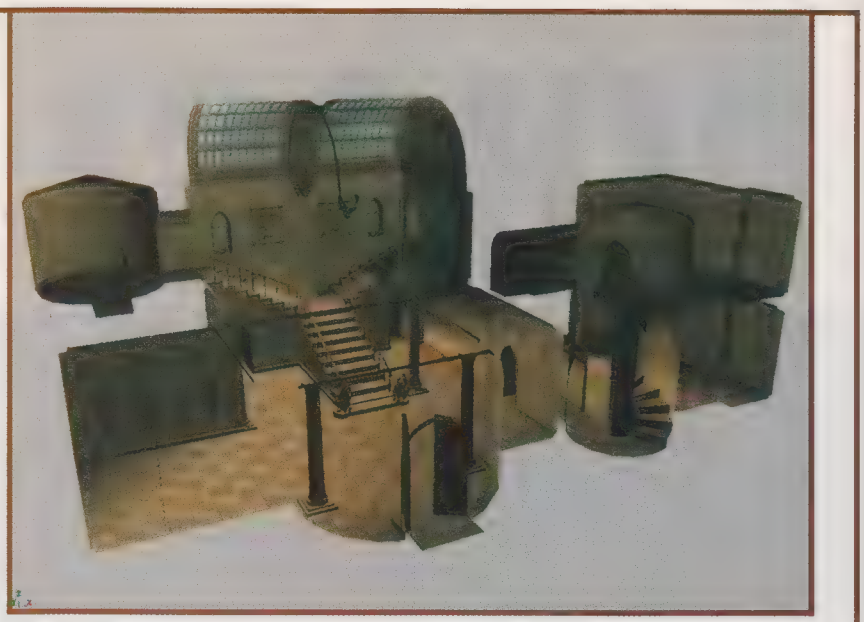


“Kaikkein viimeiseksi halusimme siirtää vanhan Tomb Raider -konseptin uuteen laitteistoon. Seuraavan sukupolven peli ei ole mikään uusi Tomb Raider -seikkailu, annamme Laran seikkailla täysin uusin ehdoin. Pelin teema on aikuisempi kuin Tomb Raiderissa, ja sen ilmapiiri on tummasävyinen.”

– Adrian Smith, Core



Tältä
Lara Croft näyttää
PlayStation2-pelissä.



liian koukeroiset jaksot, eivät siis välttämättä järjestyksessä.

- Aiomme esitellä uusia hahmoja, ja uudet puitteet purevat melkoisen palan Tomb Raider -tyylistä. Pelaajat saavat oppia tuntemaan uusia hahmoja ja tutkia, mitä tekemistä näillä on Laran kanssa.

Adrian Smith kuvailee CD:llä tai netissä julkaistavia peliä ja lisäratoja saippuaoopperaksi.

- Kun katsoo avainjakson, pääsee mukaan juonenkulkuun, ja sitten onkin kiinni katsojasta kuinka paljon tai vähän lisätietoja hän haluaa.

Smith huomauttaa tyytyväisenä, että kehitystiimi on raatanut viimeiset 18 kuukautta luodakseen täysin uuden Lara Croft -pelin.

- Kaikkein viimeiseksi halusimme siirtää vanhan *Tomb Raider* -konseptin uuteen laitteistoon. Seuraavan sukupolven peli ei ole mikään uusi *Tomb Raider* -seikkailu, vaan annamme Laran seikkailla täysin uusin ehdoin. Pelin teema on aikuisempi kuin *Tomb Raiderissa*, ja sen ilmapiiri on tummasävyinen. Peli yrittää vedota vanhempaan pelaajakuntaan kuin Laran aiempi pelisarja, ja se ilmestyy PlayStation2:lle vuoden 2001 lopulla. Vireillä on myös suunnitelmia pelin julkaisusta Xboxille, Gamecubelle ja Dreamcastille.

Adrian Smith kertoo myös, että tulevassa pelissä Lara pakotetaan johonkin.

– Taidevarkaus on tärkeä osa peliä, hän paljastaa.

Corea ei vaivaa julkaistavan Lara-pelin yksityiskohtien paljastaminen, vaikka pääsemme käsiksi itse peliin vasta vajaan vuoden kuluttua.

- Uskon, että useimmat odottavat pääsevänsä näkemään Laran uuden sukupolven pelikoneilla. Kerroimme tuotannossa olevasta pelistä muun muassa siksi, ettemme halua ihmisten luulevan meidän vain parantelevan *Tomb Raider* -sarjaa. Haluamme tehdä selväksi, että tulossa on täysin uusi peli, jolla ei ole mitään tekemistä Laran aikaisempien seikkailujen kanssa.

Pelifirma Core aloitti toimintansa 12 vuotta sitten 16 työntekijän voimin. Tänään corelaisia on 90, ja heihin kuuluu alan parhaita graafikoita ja ohjelmoitsijoita. Corella on ollut mahdollisuus laajentumiseen pääosin Lara Croftin saaman huomion ja *Tomb Raider* -sarjan hyvän myynnin ansiosta. Vuoden 2001 alussa Lara Croft on yhä yhtä kuumaa kamaa kuin ensimmäisen pelin julkaisun aikoihin. Hänen seikkailujaan ei ole julkaistu ainoastaan Sonyn koneilla, vaan Lara on näyttäytynyt myös Saturnilla, Dreamcastilla ja Game Boy Colorilla. Kuusi ihmiskaksoisolentoa on tehnyt Larasta konkreettista kansanhuvia, Lara on ollut mukana singlellä ja komeillut satojen aikakauslehtien kansikuvissa. Sen lisäksi hän on osasyyllinen PlayStationin huikeisiin myyntilukuihin. Tulossa on myös 600 miljoonan markan budjetilla varustettu *Tomb Raider* -elokuva, pääroolissaan Angelina Jolie. Sekä elokuva että Laran luvassa oleva uudistuminen saattavat johtaa vahvan tavaramerkin pirstoutumiseen.

– Tiedän, että filmin Lara on melko erilainen kuin peleissä, mutta se koskee lähinnä Amerikan markkinoita, Adrian Smith sanoo. Kuitenkin tutun sankarin pitäisi tuntua samalta sekä peleissä että elokuvissa. Laran uudistuminen liittyy eniten persoonallisuuteen, täysin uutta henkilöä hänestä ei uudessakaan pelissä suinkaan tule. Kaikkihan muuttuvat vanhetessaan!

VUOSI 2000

UUDEN VUOSITUHANNEN ENSIMMÄISEN VUODEN VAIHDUTTUA TOISEEN ON AIKA TEHDÄ KATTAVA KATSAUS MENNEEN VUODEN KOHOKOHTIIN. VUOSI 2000 OLI TV-PELIEN SUHTEEN TAPAHTUMARIKAS: NINTENDO JULKAISI KAKSI UUTTA KONSOLIA, SEGA ESITTELI MAAILMAN ENSIMMÄISEN VERKKOPOHJAISEN TV-PELIN JA SONY TUOTTI ENNÄTYSMÄÄRIN UUSIA PELEJÄ PLAYSTATION-KONSOLEILLEEN.

KOKOSIMME VUONNA 2000 JULKAISTUT PELIT ERI KATEGORIOIHIN JA VALITSIMME JOKA RYHMÄSTÄ KOLME PARASTA PELIÄ. TÄSSÄ SUPER POWERIN TOIMITUKSEN 48 SUOSIKKIA VUODELTA 2000!

Spyro: Year of the Dragon

Sony ★ PlayStation

Tasoloikkagenren lähes olemattoman kilpailun vuoksi vuosi 2000 oli lohikäärmeen vuosi.

Donkey Kong Country

Nintendo ★ Game Boy Color

Graafisesti ei aivan yhtä vaikuttava kuin Super NES-versio, mutta siitä huolimatta erittäin laadukas peli.

Tombi 2

Sony ★ PlayStation

Tombi toipui ykkösosaa vaivanneista lastentaudeista ja kohosi yhdeksi vuoden metkoimmista tasoloikkaseikkailuista.

Shenmue

Sega ★ Dreamcast

Tämä peli on vaikuttava, dramaattinen ja jännittävä. *Shenmue* on mystiikalla ja toiminnalla ladattu peli, joka ansaitsee klassikon arvon jo nyt.

Legend of Zelda: Majora's Mask

Nintendo ★ Nintendo 64

Peli on rakennettu *Ocarina of Timen* pelimoottorille ja siksi se ei ole aivan yhtä yllättävä kuin edeltäjänsä. Tästä huolimatta peli yltää yhtä korkealle kuin *Ocarina of Timekin*.

Resident Evil: Code Veronica

Capcom ★ Dreamcast

Täysin uusi grafiikkamoottori antoi kauhusarjalle sen kipeästi kaipaaman kasvojenkohotuksen. Peli kurkottaa samaan tunnelmaan kuin ensimmäinen *Resident Evil* aikoinaan.

Vagrant Story

Square ★ PlayStation

Vagrant Story on Squaren parasta ja omaperäisintä RPG -tuotantoa *Final Fantasy* -sarjan ulkopuolella.

Star Ocean: The Second Story

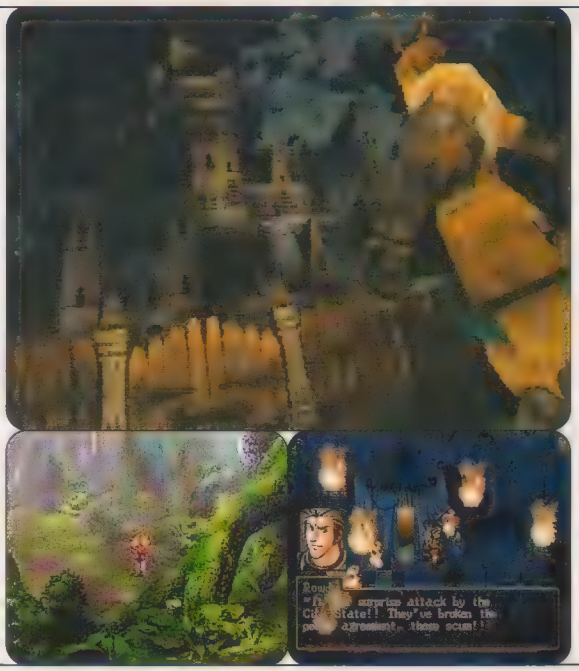
Enix ★ PlayStation

Star Ocean: The Second Storyn uskomaton grafiikka, mukaansatempaava juoni ja loistavasti rullaava kontrolli liimasivat meidät ruudun ääreen hyvin pitkäksi aikaa.

Suikoden II

Konami ★ PlayStation

Kaksiulotteinen, perinteinen ja monella tavalla ennalta arvattavissa. Siitäkin huolimatta miellyttävä ja moniulotteinen seikkailu.



Gran Turismo 2

Sony ★ PlayStation

Maailman paras racing-peli muuttui viime vuonna vielä paremmaksi. *Gran Turismoa* ei voida venyttää tätä pidemmälle ilman uutta konsolia.

Colin McRae Rally 2.0

Codemasters ★ PlayStation

Maailman paras rallipeli muuttui viime vuonna vielä paremmaksi. Peli on loistavan simulaattorin ja näyttävän kolikkopelin onnistunut risteytys.

Driver 2

Infogrames ★ PlayStation

Driver 2 ei ole realistinen viimeistä piirtoa myöten, mutta ehkä juuri siksi peli on erinomaisen viihdyttävä. Jokaisen vauhtifriikin pakko-ostos.

Dead or Alive 2

Tecmo ★ PlayStation2/Dreamcast

Mikäli unohdetaan Tecmon äärimmäisen seksistinen mainonta ja keskitytään itse peliin, voidaan todeta *Dead or Alive 2:n* olevan omaperäisin ja huimin mätkintäpeli mitä olemme nähneet pitkiin aikoihin.

Tekken Tag Tournament

Namco ★ PlayStation2

Namco ei vaivautunut kehittelemään konseptiaan paljoakaan *Tekken 3:n* jälkeen, mutta *Tekken Tag Tournament* on laiminlyönneistä huolimatta laadukasta työtä.

Marvel vs Capcom 2

Capcom ★ Dreamcast

Capcom on aina ollut maailman parhaiden kaksiulotteisten mätkintäpelien takana. *Marvel vs. Capcomilla* firma osoittaa olevansa yhä alansa huippua.

Perfect Dark

Nintendo ★ Nintendo 64

Rare vaihtoi *Goldeneye 007:n* James Bondin Joannaan ja paranteli yksityiskohtia. Tuloksena oli ehkä kaikkien aikojen paras räiskintäpeli.

TimeSplitters

Eidos ★ PlayStation2

Goldeneye 007:n jälkeen Rarelta loikanneet perustivat Free Radical Designsin ja ohjelmoivat melkein *Perfect Darkin* veroisen räiskintäpelin.

Colony Wars: Red Sun

Sony ★ PlayStation

Psygnosiksen PlayStation -trilogia ei koskaan lyönyt itseään läpi Euroopassa, mutta sarjan kolmas osa oli edeltäjiään parempi ja näin ollen myös vuoden 2000 paras avaruusseikkailu.

URHEILU

Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision ★ PlayStation

Neversoft muunsi maailman parhaan skeittipelin vielä paremmaksi. Tony Hawk voi huoletta antaa nimensä sarjan käyttöön - se tuo hänelle vain kunniaa.

Virtua Tennis

Sega ★ Dreamcast

Tennis on kenties maailman paras urheilulaji TV-pelin keinoin pelattavaksi... Viime vuonna Segan uskomaton Dreamcast-peli vakuutti meidät väitteen paikkansapitävyydestä.

SSX

Electronic Arts ★ PlayStation2

Electronic Arts teki viisaasti kehittäessään omaperäisen urheilupelin ilman lisenssejä tai kytköksiä edellisiin peleihin. *SSX* oli vuoden 2000 paras PlayStation2 -peli.

STRATEGIA

Front Mission 3

Square ★ PlayStation

Monille pelifirmoille vaikuttaa olevan mahdotonta tehdä hyvä strategiapeli, joka käyttää käsiohjainta hiiren ja näppäimistön sijaan. Squarelle kaikki vaikuttaa olevan mahdollista.

Kessen

Electronic Arts ★ PlayStation2

Koei on toiminut pitkään historiallisten strategiapelien piirissä. Kiitos Electronic Artsin me tylyn pohjolankin asukkaat saimme käsiimme tämän japanilaista sotataitoa esittelevän pelin.

Theme Park World

Electronic Arts ★ PlayStation

Oman maailman suunnitteleminen on aina hauskaa, eikä oman huvipuiston suunnitteleminen ole yhtään hullumpaa sekään. Bullfrog on tehnyt mielenkiintoisen oivalluksen.

PULMAPELIT

Mr Driller

Namco ★ PlayStation

Namco konstruoi sangen mielenkiintoisen pulmapelin vanhasta *Tetriksestä* johdetulle, hieman modifioidulle alustalle. Peli on yksinkertainen mutta nerokas kaikkien parhaiden pulmapelien tapaan.

ChuChu Rocket

Sega ★ Dreamcast

Hysteerisen hauska, täynnä mitä vaihtelevimpia pelitapoja ja kaiken lisäksi aivan ilmainen. Voiko peliltä vaatia enempää?

Fantavision

Sony ★ PlayStation2

Melko onnistunut yritys yhdistää yksinkertainen pelitapa PlayStation2:n graafisten mahdollisuuksien kanssa. Turvallinen korvike uuden vuoden raketeille?

Vib Ribbon

Sony ★ PlayStation

Vääntyneen mielikuvituksen pohjalta tehty peli, joka joko kolahtaa tai sitten ei. Tämä peli hyödyntää myös tavallisia CD-levyjä! Havaitsimme, että *Vib Ribbonin* muodostama riippuvuus on varmasti eräs maailman lujimmista...

Space Channel 5

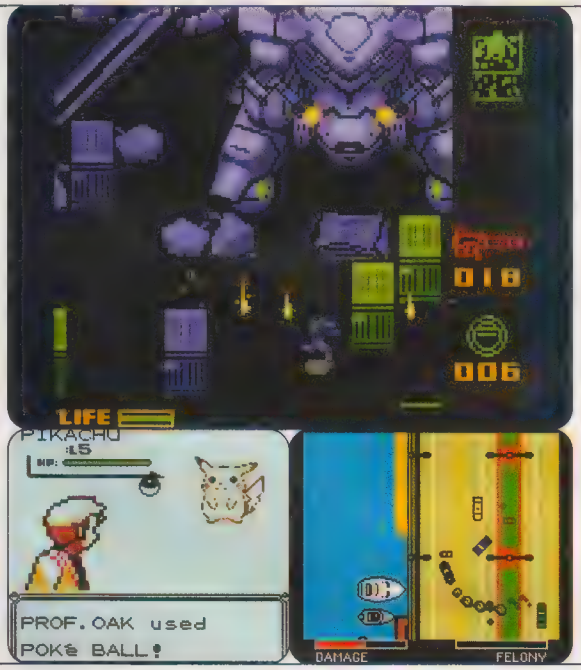
Sega ★ Dreamcast

Ulala oli eräs vuoden kuumimmista tulokkaista. Hänen debyyttinsä on eräs kaikkien aikojen omaperäisimmistä ja siisteimmistä peleistä. Suosittelemme!

Beatmania

Konami ★ PlayStation

Tämä peli aloitti musiikkipelien vyöryn Japanissa ja Euroopassa. Tämän pelin myötä kuka tahansa voi olla DJ.



Metal Gear Solid

Konami ★ Game Boy Color

Tuotettuaan kenties parhaan PlayStation-pelin Hideo Kojima vetäytyi juurilleen ja kehitti melkein yhtä hyvän 2D-vakoojaseikkailun.

Pokémon Yellow: Special Pikachu Edition

Nintendo ★ Game Boy Color

On helppoa tulla allergiseksi kaikelle Pokémoneihin liittyvälle. Se ei kuitenkaan oikeuta ohittamaan sitä seikkaa, että useimmat kyseisen sarjan pelit ovat erittäin laadukkaita.

Driver

Infogrames ★ Game Boy Color

Myös Infogrames ymmärsi, ettei hyvä konsepti vaadi kannettavassa formaatissa toimiakseen 3D-grafiikkaa tai luxus-luokan välijaksoja.

Virtua Tennis

Sega

Pelin Dreamcast-käännös oli loistava, mutta mikään ei ainakaan toistaiseksi pysty syrjäyttämään alkuperäistä *Virtua Tennistä* pelihallien ykköspaikalta.

Star Wars: Episode I Racer Arcade

Sega

Tämä peli on taas yksi syy siihen, miksi LucasArtsin olisi pitänyt delegoida *Star Wars* -pelien kehittely Segalle. Jälki olisi ollut huomattavasti parempaa...

Jambo Safari

Sega

Sega hallitsi pelihalleja suvereenein ottein viimekin vuonna. Yhtiön hallitseva asema näkyi sekä klassikoissa että uusissa yllättäjissä, joihin lukeutuu myös *Jambo Safari*.

KEKSELIÄIN

Shenmue

Sega ★ Dreamcast

Kuinka kauan olemmekaan unelmoineet kaikesta siitä, mikä nyt on muuttunut todeksi *Shenmuen* myötä? Yu Suzukin mestariteos tarjoaa jokaiselle jotakin.

Vib Ribbon

Sony ★ PlayStation

Tältäkö näyttää kaniinien painajaisissa? *Vib Ribbon* luo huvittavasti häiriintyneet ratansa pelaajan CD-levyjen pohjalta. Viime vuoden absurdein ja ehkä myös hauskin peli.

Pokémon Snap

Nintendo ★ Nintendo 64

Maailman ensimmäinen valokuvaussimulaattori, jonka malleina ovat villit Pokémonit Christy Turlingtonin ja kumppaneiden sijaan. Lopputulos on kerrassaan riemastuttava.

SUURIN PETTYMYS

Tomorrow Never Dies

Electronic Arts ★ PlayStation

Ne, jotka unelmoivat *Goldeneye 007:sta* PlayStationille, jaksoivat odottaa EA:n suuresti mainostamaa tekelettä pitkään. Odotus oli kuitenkin turhaa, sillä lopputulos alitti kaikki rimat.

Daikatana

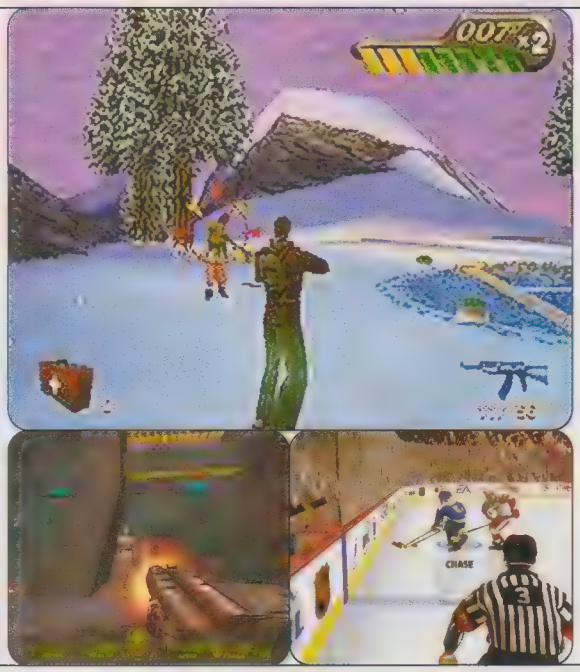
Kemco ★ Nintendo 64

Jo PC-väki naureskeli John Romerolle ja ehkä kaikkien aikojen yliarvioiduimmalle pelille. Nintendo 64 -versiolle oli varattu vielä tylympi kohtalo, sillä se oli vielä PC-versiotakin huonompi.

NHL 2001

Electronic Arts ★ PlayStation2

Mikäli olet joskus pelannut NHL-peliä Mega Drivella, tiedät millaista potentiaalia sarjassa piilee. Valitettavasti tämä ei tarkoita sitä, että sarjan kaikki pelit olisivat hyviä.



HUONOIN

4x4 World Trophy

Infogrames ★ PlayStation

Tämä peli kertoo lähinnä Infogramesin olemattomasta itsekritiikistä. Kammottava grafiikka, olematon kontrolli ja kerrassaan järjettömät radat saavat aikaan sen, että pelissä on melkein mahdotonta päästä edes maaliin.

Shadow Madness

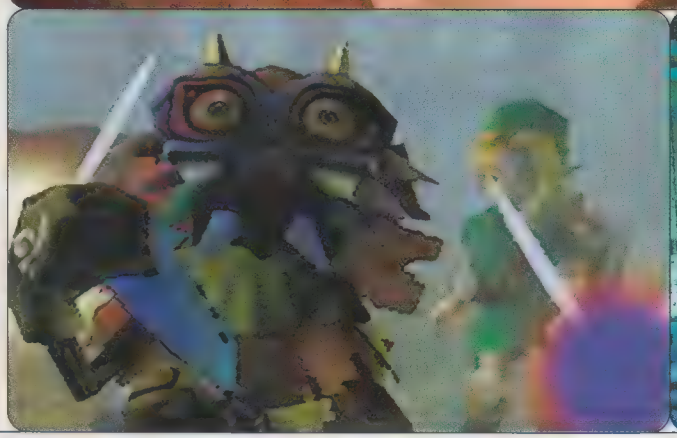
Crave ★ PlayStation

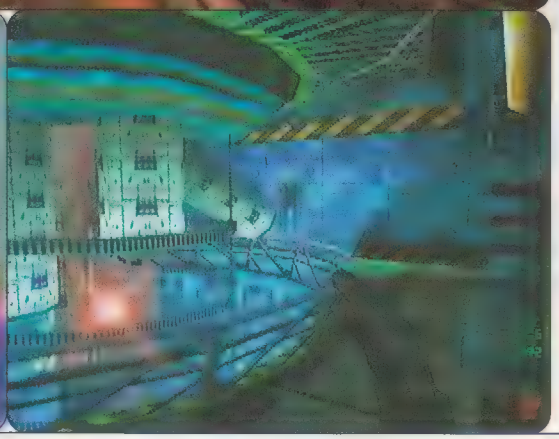
Käännettyään *Final Fantasy VI:n* englanniksi Ted Woolsey uskoi tietävänsä tarpeeksi roolipeleistä tuottaakseen sellaisen itse. *Shadow Madness* pudotti hänet maan pinnalle ikävällä tavalla.

Renegade Racers

Interplay ★ PlayStation

Yliammutut, mauttomasti toteutetut päähenkilöt suoltavat jatkuvana virtana todella huonoja vitsejä ja typeriä kommentteja. Muka-hauskaa TV-pelihuumoria pahimmillaan.





Shenmue

Sega ★ Dreamcast

Segan menestyksekkäin työryhmä sai käyttöönsä rajoittamattoman määrän rahaa ja aikaa luodessaan Dreamcastin lippulaivaa. Yu Suzukin johdolla he tekivät TV-pelien historiaa - *Shenmue* on legenda jo nyt.

Legend of Zelda: Majora's Mask

Nintendo ★ Nintendo 64

Nintendon EAD-ryhmä näytti pystyvänsä *Ocarina of Timen* tasoiseen saavutukseen myös ilman Shigeru Miyamoton jatkuvaa osallisuutta projektissa. *Majora's Mask* vältti jatko-osia vaanivat sudenkuopat ja jatkaa *Zelda*-sarjan parhaita perinteitä.

Perfect Dark

Nintendo ★ Nintendo 64

Rarelta vei aikaa lanseerata markkinoille *Goldeneye 007:n* itsenäinen jatko-osa, mutta hyvää kannattaa odottaa... *Perfect Dark* nimittäin on oman genrensä ehdottomasti paras edustaja, jolle ei tahdo löytyä vakavasti otettavia haastajia.

IHMENELOSET, RAUTAMIES, TUOMARI JA MONET MUUT SANKARIT esiintyvät lehdessä nimeltä

MEGA

MARVEL

KUTSU KOSMISET SEIKKAILIJAT JA SYNKÄT KOSTAJAT KOTIISI!
148 VAUHTISIVUA JOKA TOINEN KUUKAUSI!

MARVEL COMICS

EGMONT KUSTANNUS

Osta lehtipisteestä tai tilaa numerosta 03-2251 943

PELIUUTUUDET

TÄMÄN LISTAN ESITTÄMÄT PELIT TULLAAN JULKAISEMAAN SUOMESSA TALVEN MITTAAN.

NINTENDO 64

BATMAN: RETURN OF THE JOKER – TAMMI
BOND TWINE – JOULU
DONALD DUCK: QUACK ATTACK – JOULU
F1 RACING CHAMPIONSHIP – MARRAS
LEGEND OF ZELDA:
MAJORA'S MASK – MARRAS
MARIO TENNIS – MARRAS
MICKEY'S SPEEDWAY USA – MARRAS
THE WORLD IS NOT ENOUGH – JOULU
TIGGER'S HONEY HUNT – TAMMI
TOM & JERRY IN FISTS OF FURY – JOULU

GAME BOY

102 DALMATINER – JOULU
ALADDIN – MARRAS
ALIENS: THANATOS ENCOUNTER – MARRAS
BARBIE FASHION PACK GAMES – MARRAS
BATMAN: CHAOS IN GOTHAM – TAMMI
BATMAN: RETURN OF THE JOKER – JOULU
BLADE – JOULU
CANNON FODDER – MARRAS
CASPER – MARRAS
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001 – MARRAS
CHICKEN RUN – MARRAS
CYBER TIGER GOLF – 1MARRAS
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX – MARRAS
DEADLY SKIES – MARRAS
DINOSAURS – TAMMI
DONKEY KONG COUNTRY – MARRAS
DRAGON WINGS – TAMMI
ELMO IN GROUCHLAND – TAMMI
F1 2001 – JOULU
F1 RACING CHAMPIONSHIP – MARRAS
FLINTSTONES: BURGER TIME IN BEDROCK – JOULU
FORMULA 1 2000 – JOULU
GIFT – MARRAS
GRAND THEFT AUTO 2 – MARRAS
HELLO KITTY'S CUBE FRENZY – TAMMI
INSPECTOR GADGET – MARRAS
INTERNATIONAL KARATE 2000 – MARRAS
KASPAROV – JOULU
LEMMINGS – JOULU
LOONEY TUNES: MARTIAN REVENGE – MARRAS
LUCKY LUKE: DESPERADO TRAIN – MARRAS
MAYA THE BEE 2 – MARRAS
MERLIN – TAMMI
MICRO MACHINES V3 – 3MARRAS
MR DRILLER – JOULU
MTV SPORTS: TJ LAVIN ULTIMATE BMX – MARRAS
PLAYER MANAGER 2000 – MARRAS
PLAYMOBIL: LAURA – JOULU
POKEMON TRADING CARD GAME – JOULU
POP 'N' POP – MARRAS
POWER RANGERS: LIGHT SPEED RESCUE – MARRAS
RAINBOW SIX – MARRAS
ROAD RASH – JOULU
ROBIN HOOD – MARRAS
ROX – MARRAS
RUSH 2049 – JOULU
SCOOBY DOO CLASSIC CREEPY CAPERS – MARRAS
SUPERCROSS – MARRAS
THE GRINCH – JOULU
THE JUNGLE BOOK – MARRAS
TOM & JERRY IN MOUSE ATTACKS – JOULU
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 – MARRAS
UNO – MARRAS
X-MEN: MUTANT WAR – MARRAS
XTREME WHEELS – MARRAS

DREAMCAST

4X4 EVOLUTION – JOULU
102 DALMATINER – JOULU
ARMY MEN: SARGE'S HEROES – MARRAS
CHICKEN RUN – MARRAS
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX – JOULU
DINO CRISIS – JOULU
DINOSAURS – MARRAS
DONALD DUCK: QUACK ATTACK – JOULU
DUCATI WORLD – TAMMI
ECW ANARCHY RULES – JOULU –
EUROPEAN SUPERLEAGUE – JOULU
F1 RACING CHAMPIONSHIP – TAMMI
F1 WORLD GRAND PRIX II – JOULU
GUNBIRD 2 – MARRAS
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III – TAMMI
JET SET RADIO – MARRAS
KAO THE KANGAROO – MARRAS
KISS PSYCHO CIRCUS – JOULU –
METROPOLIS STREET RACER – MARRAS
MOHO – MARRAS
MR DRILLER – JOULU
POD II – JOULU
QUAKE III: ARENA – JOULU
READY 2 RUMBLE: ROUND 2 – MARRAS
RECORD OF LODOSS WAR – JOULU
RENEGADE RACERS – MARRAS
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS – JOULU
SAMBA DE AMIGO – JOULU
SEGA GT – JOULU
SHENMUE – JOULU
SILENT SCOPE – MARRAS
SNK VS CAPCOM – JOULU
SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING – JOULU
SPACE RACE – MARRAS
STAR WARS EPISODE I: DEMOLITION – MARRAS
STARLANCER – JOULU
STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE – JOULU
STUNT GP – JOULU
SUPER RUNABOUT 2 – JOULU
THE GRINCH – JOULU
TOKYO EXTREME RACING 2 – JOULU
TOMB RAIDER CHRONICLES – MARRAS
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 – JOULU
TOY STORY 2 – MARRAS
UEFA 2001 – MARRAS
UEFA DREAM SOCCER – JOULU
VANISHING POINT – TAMMI
WORMS WORLD PARTY – JOULU

Lista perustuu maahantuojien suunnitelmiin. Super Power ei vastaa aikataulujen mahdollisista muutoksista.

PLAYSTATION2

AQUA-AQUA: WETRIX 2.0 – MARRAS
ARMORED CORE 2 – TAMMI
DEAD OR ALIVE 2 – JOULU
DINOSAURS – JOULU
DONALD DUCK: QUACK ATTACK – JOULU
DRIVING EMOTION TYPE-S – TAMMI
DYNASTY WARRIORS – MARRAS
ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD – MARRAS
ESPN X-GAMES SNOWBOARDING – TAMMI
ETERNAL RING – JOULU
EVERGRACE – TAMMI
EXHIBITION OF SPEED – TAMMI
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 – JOULU
F1 RACING CHAMPIONSHIP – JOULU
FANTAVISION – MARRAS
FIFA 2001 – MARRAS
GRADIUS III & IV – MARRAS
GUN GRIFFIN BLAZE – TAMMI
INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER 2000 – MARRAS
KESSEN – JOULU
MADDEN NFL 2001 – JOULU
MIDNIGHT CLUB – MARRAS
MOTO GP – TAMMI
NHL 2001 – MARRAS
ONI – TAMMI
ORPHEN: SCION OF SORCERY – MARRAS
Q BALL BILLIARD MASTERS – JOULU
RAYMAN REVOLUTION – JOULU
RC REVENGE PRO – JOULU
READY 2 RUMBLE: ROUND 2 – MARRAS
RIDGE RACER V – MARRAS
SIDEWINDER – JOULU
SILENT SCOPE – MARRAS
SKY SURFER – TAMMI
SMUGGLER'S RUN – MARRAS
SSX – MARRAS
STAR WARS EPISODE I: STARFIGHTER – MARRAS
STUNT GP – TAMMI
SUPER BUST-A-MOVE – JOULU
SURFING H30 – JOULU
SWING AWAY GOLF – MARRAS
TEKKEN TAG TOURNAMENT – MARRAS
THEME PARK WORLD – JOULU
TIMESPLITTERS – MARRAS
TOKYO EXTREME RACING – TAMMI
WILD WILD RACING – MARRAS
X-SQUAD – JOULU

PLAYSTATION

3.2.1. SMURFS – MARRAS
007 RACING – JOULU
102 DALMATINER – JOULU
ALADDIN – MARRAS
ALIEN RESURRECTION – MARRAS
BATMAN: RETURN OF THE JOKER – MARRAS
BLADE – JOULU
BUGS & TAZ: TIME BUSTERS – MARRAS
CALIFORNIA WATER SPORTS – JOULU
CASPER: FRIENDS AROUND THE WORLD – MARRAS
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001 – MARRAS
CHAMPIONSHIP SURFER – MARRAS
CHICKEN RUN – MARRAS
CRASH BASH – MARRAS
DANCING STAGE EURO MIX – TAMMI
DANGER GIRL – MARRAS
DINO CRISIS 2 – MARRAS
DJUNGELBOKEN – MARRAS
DONALD DUCK: QUACK ATTACK – JOULU
DRIVER 2 – MARRAS
DUCATI WORLD – JOULU
EL DORADO – MARRAS
EQUESTRIAD 2001 – MARRAS
EUROPEAN SUPER LEAGUE – JOULU
F1 WORLD GRAND PRIX 2000 – JOULU
FIFA 2001 – MARRAS
FORD RACING – JOULU
HARVEST MOON: BACK TO NATURE – TAMMI
HBO BOXING – JOULU
HELLO KITTY'S CUBE FRENZY – TAMMI
HIDDEN & DANGEROUS – MARRAS
INCREDIBLE CRISIS – MARRAS
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER – MARRAS
KNOCKOUT KINGS 2001 – JOULU
LEGEND OF DRAGOON – TAMMI
LEMMINGS – MARRAS
LITTLE MERMAID – MARRAS
LMA MANAGER 2001 – TAMMI
LOONEY TUNES RACING – MARRAS
MCGRATH VS PASTRANA
FREESTYLE MOTOCROSS – JOULU
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND – MARRAS
MIKE TYSON BOXING – MARRAS
MORTIMER THE CHICKEN – MARRAS
MS PAC-MAN: MAZE MADNESS – MARRAS
NBA 2001 – MARRAS
POP 'N' POP – MARRAS
POWER RANGERS: LIGHT SPEED RESCUE – MARRAS
RAINBOW SIX – JOULU
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR – TAMMI
READY 2 RUMBLE ROUND 2 – MARRAS
SHEEP! – MARRAS
SPEC OPS RANGER ELITE – JOULU
SPYRO: YEAR OF THE DRAGON – MARRAS
STAR WARS EPISODE I: DEMOLITION – MARRAS
STRIDER 2 – JOULU
THE GRINCH – JOULU
THE LAND BEFORE TIME:
RETURN TO THE GREAT VALLEY – MARRAS
THE MUMMY – JOULU
THE WORLD IS NOT ENOUGH – MARRAS
THIS IS FOOTBALL 2 – MARRAS
TIGER WOODS PGA TOUR 2001 – JOULU
TIGGER'S HONEY HUNT – MARRAS
TOM & JERRY IN MOUSE TRAP – MARRAS
TOMB RAIDER CHRONICLES – MARRAS
TUNGUSKA – JOULU
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP – MARRAS
VANISHING POINT – TAMMI
WCW BACKSTAGE ASSAULT – MARRAS
WOODY WOODPECKER RACING – JOULU
WWF SMACKDOWN 2: KNOW YOUR ROLE – MARRAS

ARVOSTELUT

VEIKKO

IKÄ: 21
HARRASTAA: ROCKMUSIIKKI, KYNÄILY JA NORTON
PITÄÄ: KLASSIKKOT
VIHAA: URHEILUPELIT

PARASTA:

SHENMUE – This is it! **TOMB RAIDER: CHRONICLES** – Ehdinkin jo ikävöidä Laraa... **PERFECT DARK** – Joanna Dark rullaa. **LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK** – Viehättää yhä. **READY 2 RUMBLE: ROUND 2** – Oodi rustottuneille rystysille. **CAPCOM GENERATIONS** – Kosmoksen kovin kokoelma on juuttunut pysyvästi konsoliini. Kovien kundien pakkoostos.

TOPI

IKÄ: 26
HARRASTAA: MUSIIKKI
PITÄÄ: RPG JA SEIKKAILUPELIT
EI PIDÄ: JENKKIPELIT

PARASTA:

SHENMUE – Maaginen. **LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK** – Eeppinen. **DREAMARENA** – Phantasy Star Onlinea odotellessa. **M-P3** – Bittipoppia radiossa! **PHANTASY STAR II** – Grrrrreat!

MARTTI

IKÄ:26
HARRASTAA: JAPANI, RASKAS BEAT JA RUOKA
PITÄÄ: SEIKKAILU JA SHOOT 'EM UP
EI PIDÄ : FLEIMAAVAT SENTTARILAAMAT

PARASTA:

CHUCHU ROCKET – Yksi kaikkien aikojen hauskimmista ongelmapeleistä. **TIMESPLITTERS** – Miellyttää minua. **STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE** – Mätkintäpelien uutta sukupolvea? **SPACE IMPACT** – Hauska. **PERFECT DARK** – Luulitteko että väsyisin tähän peliin?

JOONAS

IKÄ: HÄLYTTÄVÄ
HARRASTAA: LUMI
PITÄÄ: VÄKIVALTA, KILPA-AJO JA PULMATIIKKA
EI PIDÄ: JENKKIMÄTTÖ

PARASTA:

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 – Helppo mutta haastava. **QUAKE III: ARENA** – Rajoittamatonta taistelua. **READY 2 RUMBLE: ROUND 2** – Mahtava show. **DREAMARENA** – Online!

LOVIISA

IKÄ: 23
HARRASTAA: MUSIIKKI JA MUOTI
PITÄÄ: ONGELMANRATKAISU
EI PIDÄ: TURPAJUHLA- JA RAISKINTÄPELIT

PARASTA:

SHENMUE – Pelien kuningas. **DANCING STAGE EURO MIX** – Svengaava. **AQUA AQUA: WETRIX 2.0** – Omaperäinen *Tetris*-variantti. **CHUCHU ROCKET** – Ongelmia onlinena. **TOMB RAIDER CHRONICLES** – Laran viimeinen seikkailu PlayStationilla.

TANELI

IKÄ:24
HARRASTAA: MUSIIKKI
PITÄÄ: URHEILU JA TAPPELU
EI PIDÄ: MIELIKUVITUKSETTOMAT PROGRAMMERIT

PARASTA:

PHANTASY STAR IV – Nostalginen tuulahdus. **SHENMUE** – Kaikkien aikojen peli. **RESIDENT EVIL: CODE VERONICA** – Päihittää monet kauhuleffatkin. **SSX** – Kiehtova. **TONY HAWK'S PRO SKATER 2** – Tony on kingi.

ISKA

IKÄ: 26
HARRASTAA: SARJIKSET JA SAPUSKA
PITÄÄ: SEIKKAILU JA PROBLEMATIIKKA
EI PIDÄ: PITKITETYT PRESSANVAALIT

PARASTA:

LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK – Viettelevän mainio. **STAR TREK: INVASION** – Vannoutuneen trekkerin pakko-ostos! **WANHAT MARIO-PELIT** – Joskus on kiva muistella menneitä. **SHENMUE** – PPP – PlayStationin Pahin Painajainen.

TOMB RAIDER CHRONICLES

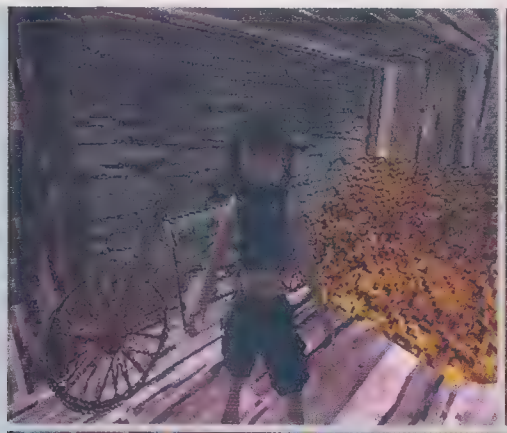
Armoa ei heru, kun tarkastelussa on viides peli samalle konsolille. Kaiken on oltava täydellistä. Valitettavasti Core ei onnistu vastaamaan vaatimuksiin *Tomb Raider Chroniclesilla.*

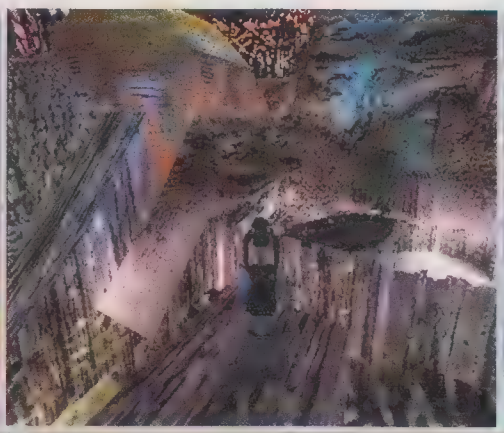
Jokainen *Tomb Raider* -sarjan peli toisen osan jälkeen on ollut viimeinen. Pelifirma Core on luvannut olla julkaisematta enää uusia osia ennen uuden pelimoottorin ohjelmoimista. Viisi vuotta on kulunut Lara Croftin ensiesiintymisestä, ja Core käyttää yhä samaa vanhaa pelimoottoria, välillä jopa tyhjäkäynnillä. Core on ajanut sen puhki eikä ole vaivautunut tekemään korjauksia tai kunnostamaan vaurioita ja lommoja. Sen sijaan grafiikkaa on siistitty joka kerta vähäsen, ja nyt PlayStationin visuaaliset rajat ovat vihdoin tulleet vastaan.

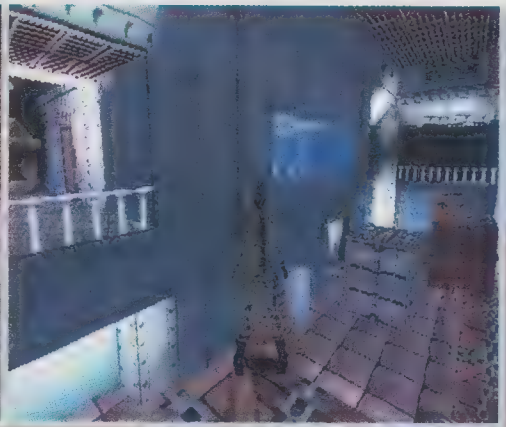
Ohjailun puutteet ovat siis entisellään - Laraa on vieläkin vaikea ohjata täydellisesti - mutta *Tomb Raider Chronicles*issa on tietynlainen tunnelma. Jos pelisarjan tunnelmaan ja konseptiin on kerran jäänyt koukkuun, niistä on vaikea olla tykkäämättä tälläkään kertaa. Ja tässäkin osassa on valopilkkuja, joista tulee mieleen ensimmäisen pelin kirvoittamat tunnelmat - ja ensimmäinen peli tosiaan tuntui aikoinaan omaperäiseltä.

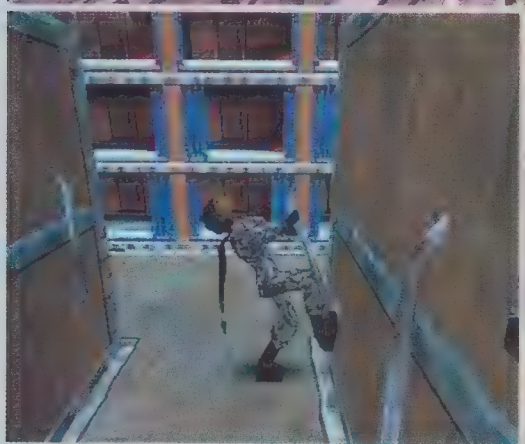
Tomb Raider Chronicles käynnistyy muisteloilla. Lara ei ole palannut kotiin viimekertaiselta seikkailultaan Egyptissä, ja hänen arvellaan menehtyneen. Sukulaiset ja ystävät kokoontuvat, ja takkatulen ja höyryävien teekupposten ääressä muistot alkavat nousta pintaan. He kertaavat Laran seikkailuita ja edesottamuksia, ja muistoista kehkeytyy peli.

*Tomb Raider Chronicles*issa vihollisia on sopivasti. Niitä näkyy siinä määrin, että pelaaja ei missään vaiheessa pääse täysin rentoutumaan, mutta kuitenkin niin harvakseltaan, että pelaaja voi keskittyä ongelmanratkaisuun ammuskelun asemesta.

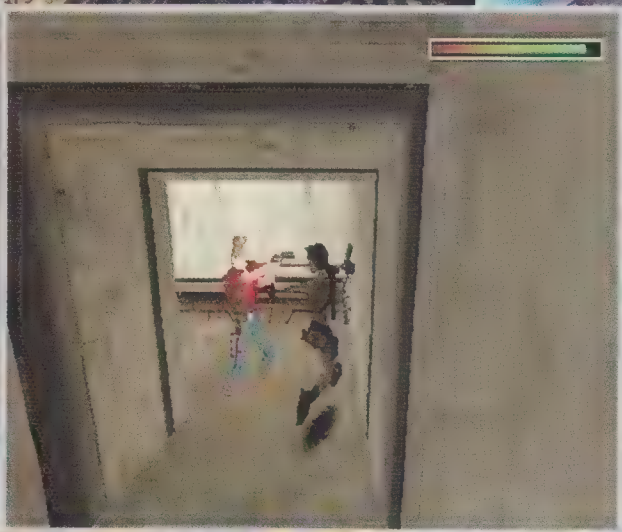




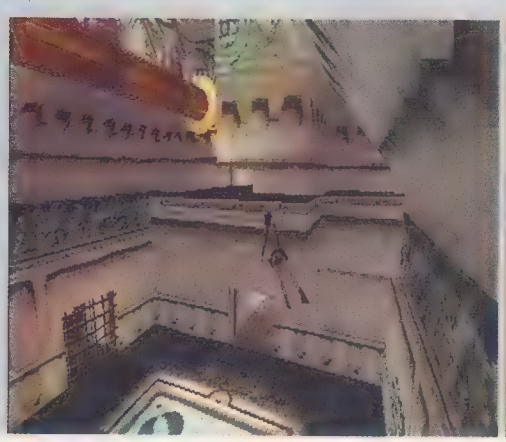




Laralla on taas vaatevalikoimaa. *Tomb Raider Chroniclessa* toimintatäti nähdään paidassa ja sorteissa, joustohaalarissa ja talvitamineissa.



Larson on yksi Laran arkkivihollisista. Hän tulee vastaan siellä täällä. Mutta Pierre on hauskempi: hän puhuu ranskalaisittain murtaen eikä epäröi tarjota pirtelöä(!)



Tomb Raider Chronicles koostuu 13 radasta, jotka on jaettu neljään seikkailuun eri ympäristöissä. Lämmittelyosuus sijoittuu Roomaan, ja jos pelaaja ei halua heti heittäytyä tapahtumien tuiskeeseen, hän voi valita harjoitteluosion. Treeni on täysin vapaaehtoista, mutta voi olla hyödyksi, jos haluaa selvittää tukalat tilanteet mokaamatta. Harjoitteluosassa ei tarvitse pelätä vihollisia, vaikka aluksi ääniefektit saavatkin uskomaan, että pimeissä nurkissa vaanii jotakin. Sen sijaan harjoittelija voi keskittyä Laran omien ohjeiden seuraamiseen ja palauttamaan mieleensä Croftin koukerot. Peli on suhteellisen vaikea, joten useimmat painallusyhdistelmät kannattaa painaa selkäytimeen saakka. Larahan osaa tehdä ilmassa sekä loikkia että kuperkeikkoja, mutta liikkeisiin tarvitaan tarkkuutta, sillä Lara liikkuu usein korkeilla tasanteilla, ja niiltä on kovin helppo pudota. Laran tavallisesti melko monipuolisten liikesarjojen lisäksi käytettävissä on nyt uusia mahdollisuuksia. Nyt hän voi muun muassa kävellä käsillään kuin apina ja tasapainoilla köydellä huoneen poikki. Viimeksi mainittu tuntuu rehellisesti sanoen melko turhalta. Se tuntuu epätoivoiselta yritykseltä lisätä pelin ulottuvuutta.

Juoni etenee tismalleen samoin kuin ennenkin lyhyiden filminpätkien avulla. Muutoin pelaaja saa itse määritellä, miten pelissä haluaa edetä ja mitä haluaa tehdä. Eikä se ole kaikkein helpoin tehtävä. Osassa radoista pelaajan täytyy etsiskellä pitkään umpimähkään, ennen kuin kaikki tarvittavat salaisuudet on paljastettu ja saatu liitettyä muihin paljastuksiin niin, että mysteerit lopulta ratkeavat. Klassiseen *Tomb Raider* -tyyliin kaikkia vipuja täytyy vedellä, niistä useimmiten aukeaa portteja tai ovia jossakin päin rataa. Joskus toimintaa tuntuu olevan liian vähän, ja radoilla on taipumus muuttua pitkäveteisiksi.

*Tomb Raider Chronicles*issa vihollisia on sopivasti. Niitä näkyy siinä määrin, että pelaaja ei missään vaiheessa pääse täysin rentoutumaan, mutta kuitenkin niin harvakseltaan, että pelaaja voi keskittyä ongelmanratkaisuun ammuskelun asemesta. Asearsenaaliin saa lisää ulottuvuutta, kun eri aseita ja esineitä yhdistelee. Silloin pelaaja saattaa saada käyttöönsä muun muassa lasertähtäimellä varustetun revolverin, josta voi olla hyötyä milloin missäkin tilanteessa. Uusi ase on kloroformilla kostutettu riepu, jolla voi tainnuttaa vihollisensa. Siihen tosin tarvitaan taktikointia, sillä vihollinen on yllätettävä hiljaa hiipien.

Myös vihollisten tekoälyä on lisätty, ja ne ovatkin kovia vastuksia. Usein ne pyrkivät kiertämään pelaajan ja hyökkäävät sitten takakautta.

Core on myös pyrkinyt tekemään ympäristöistä vaihtelevia. Rooma on tietysti kuollut ja tyhjä kaupunki, mutta oikea fiilis on kuitenkin taustalla. Saksalaiset sukellusveneet ja vedenalaiset radat ovat aina olleet oma juttunsa, ja tulevaisuuden kaupunki tuntuu odottamattomalta *Tomb Raider*issa, jossa useimmiten seikkaillaan myyttisissä tapahtumapaikoissa, kuten Venetsiassa ja Egyptissä. Jotain kuitenkin *Tomb Raider Chronicles*ista jää puuttumaan. Jotain sellaista, jonka luultavasti huomaavat vain Laran seurassa jo neljän pelin verran viihtyneet. Ehkä vajauden tunne johtuu siitä, että Lara on mukana menossa vain muistojen varassa, ei oikeasti. Tai sitten peli-ilo vain on kadonnut. Toivottavasti se elpyy seuraavaan Lara-peliin mennessä.

LOVIISA

Lara pelästyi tunnistamatonta esinettä niin pahanpäiväisesti, että hyppäsi suoraan Helvetinkuiluun. Kahden pahan väliltä on vaikea valita.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **EIDOS** VALMISTAJA **CORE** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT PELIKONEET **DREAMCAST**

GRAFIIKKA	Niin hyvää kuin PlayStationille saa.	8
ÄÄNET	Äänettömyydestä syntyy tosi karmiva tunnelma.	8
KONTROLLI	On skandaali, ettei viidennessäkään pelissä kontrolli ole kunnollista.	6
HAASTE	Riittää pitkään, kuten ennenkin. Ratoja on toisinaan pitkitetty liiaksi.	7
YHTEENSÄ	Kun on pelannut yhtä Tomb Raider -peliä, on pelannut niitä kaikkia.	7

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Bond tulee takaisin Nintendo 64:llä, mutta toimeksiantaja on toinen. Raren sijaan Electronic Arts on ottanut yhteyttä MI6:n parhaaseen agenttiin. Valitettavasti into on lakastunut vuosien varrella. Seikkailu *The World is not Enough* ei ole puoliksikaan yhtä viihdyttävä kuin *Goldeneye 007*.

Bond-tavaramerkki sai uutta puhtia *Goldeneye 007:n* myötä. Aikaisemmissa Bond-peleissä ei ollut karismaa eikä tyyliä, mutta kaikki muuttui yhdessä yössä, kun peliyleisö kautta maailman otti *Goldeneye 007:n* avosylin vastaan. Bond oli taas trendikäs, mistä kunnia kuului osaksi Pierce Brosnanille, osaksi Rarelle. Kun Rare ei enää pystynyt pitelemään Bond-lisenssiä aisoissa, yhtiö antoi periksi ja keskittyi oman tavaramerkin luomiseen. Jäljelle jäi Electronic Arts, maailman paras lisenssien haalija, Bondin tulevaisuus takataskussa. Lopputuloksia on muun muassa *the World is not Enough*, mutta ei siinä vielä kaikki, sillä Electronic Artsilla on tapana takoa raudan ollessa kuumaa. Bondhan saattaa olla pian menneen talven lumia.

The World is not Enoughilla on hyvätkin hetkensä. Kun MI6:n konttori joutuu terroristien valtaan, kun Bondin pitää pelastaa panttivankeja Lontoon maanalaisessa tai välttää joutumasta napit vastakkain valiojoukon kanssa, pelaaja antaa Electronic Artsille ja Eurocomille anteeksi näiden puutteellisen työpanoksen.

Miehen tyylikkyys onkin jo rapissut *The World is not Enoughissa*. Peli jäljittelee häikäilemättä Raren *Goldeneye 007:ää*. Aseet, tehtävät, osuudet ja asettelu ovat suoraa kopiota Raren mestariteoksesta. Suurin ero taitaa olla siinä, että tässä tuotteessa toteutus on paljon kehnompi. On vaikea ymmärtää, miten lopputulos voikin mennä näin pahasti metsään, vaikka inspiraationlähde on erinomainen. Voisi luulla, että Eurocom pystyisi parempaan suoritukseen kolme vuotta *Goldeneye 007:n* julkaisun jälkeen.

Jo Bondin ensimmäisen tehtävän jälkeen lakkaa toivomasta, että *The World is not Enoughista* tulisi vielä *Goldeneye 007*. Mutta tiedonjano ja pelihimo ovat ylivoimainen yhdistelmä, ja niin pelaaja jatkaa matkaa Bondin pulkassa. *The World is not Enoughilla* on hyvätkin hetkensä. Kun MI6:n konttori joutuu terroristien valtaan tai kun Bondin pitää pelastaa panttivankeja Lontoon maanalaisessa tai välttää joutumasta napit vastakkain valiojoukon kanssa, pelaaja antaa Electronic Artsille ja Eurocomille anteeksi näiden puutteellisen työpanoksen. *The World is not Enough* on pettymys peliksi, mutta ei kuitenkaan täysin toivoton tapaus. Rare nosti rimaa kauan sitten ja pelejä on vaikea olla vertaamatta. Valitettavasti *The World is not Enough* ei yllä edeltäjänsä tasolle.

Ohjausosasto ei ole läheskään yhtä piiruntarkkaa *The World is not Enoughissa* kuin mitä se oli *Goldeneye 007:ssa*. Ohjausvipu ei tunnu mukautuvan yhtä helposti pelaajan toiveisiin eikä asesysteemi ole yhtä joustava, tarvitaan ymmärtääkseni Z-napin painallus. Kontrollijärjestelmä tuntuu kummalliselta, sillä vaikka sen pääpointtina on tehdä asetuksia omien tarpeiden mukaan, kaikkien napukoiden ja toimintojen suhteen se ei olekaan niin yksinkertaista, ja kestää kauan ennen kuin voi olla täysin tyytyväinen ohjaukseen. Edes Winbackin ohjaussysteemi ei ollut näin turhanpäiväinen. Ja räiskintäpelissä toimiva ohjaus on kaiken a ja o, siksi on vaikea ymmärtää, miksi sen suhteen on voitu luistaa.

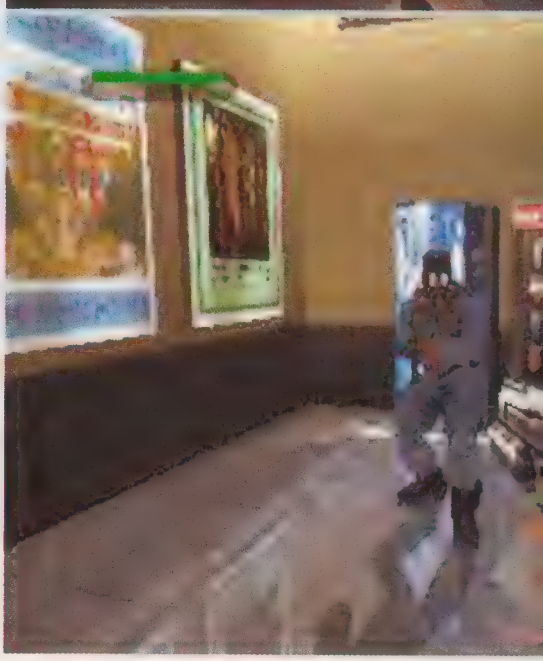
Hutiloinnin huomaa myös vihollisen älykkyydestä. Tai oikeastaan älykkyyden puutteesta. Tekoälyn taso on häpeällistä. Viholliset osaavat suunnilleen vain ampua, juosta ja kuolla. Asteroidsissakin oli paremmin ohjelmoituja vihollisia. Tämä surullinen tosiasia käy entistä ilmeisemmäksi, kun pelaa moninpeliä tietokonetta vastaan. Tietokoneen ohjaamat vastustajat suunnilleen juoksevat suoraan surman suuhun, yhä uudelleen ja uudelleen. Se on surkean säälittävää. Moninpeli on siis täysin hyödytöntä, koska siinä ei ole tyyliä eikä uusia ideoita.

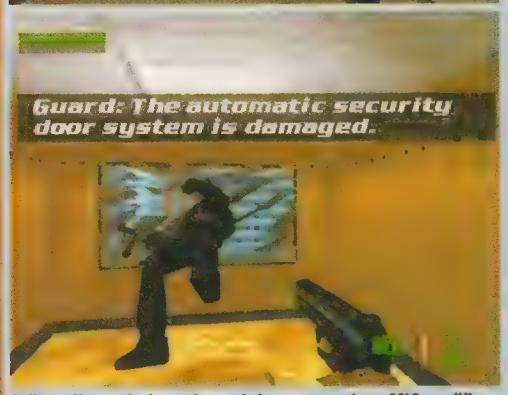
The World is not Enoughia pitää pinnalla vain konsepti. Juonen laatijat ja ratojen suunnittelijat ovat tehneet hyvää työtä, ja jos olisin joku heistä, sanoutuisin irti saman tien ja hankkisin paremman työpaikan. He ovat onnistuneet kohentamaan peliä latautuneilla ja innostavilla osioilla, jotka tihkuvat jännitystä. *The World is not Enoughissa* on kaikesta huolimatta myös vaalimisen arvoisia pelihetkiä. Harvoja mutta loistavia, kun ne joskus ryömivät esiin varjoista.

MARTTI

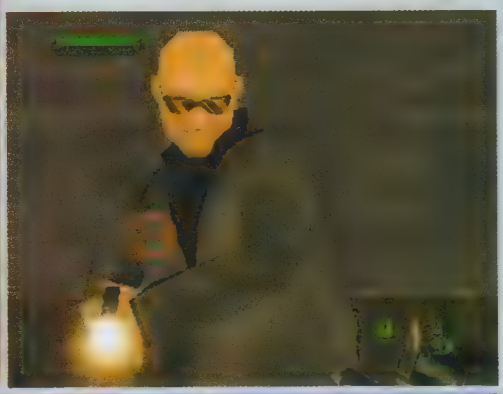
PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **RÄISKINTÄ** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **EUROCOM** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Grafiikka häilyy hyvän ja keskinkertaisen välillä.	7
ÄÄNET	Hieman Bond-jousia ja samplattua puhetta, mutta efekteihin olisi voitu kiinnittää enemmän huomiota.	6
KONTROLLI	Ei alkuunkaan niin tarkkaa ja hiottua kuin olisin toivonut.	6
HAASTE	Välillä liian helppoa ja yksitoikkoista. Toisinaan kiintoisia toimeksiantoja.	7
YHTEENSÄ	Ei mikään mestariteos, mutta pitää kutinsa.	6





Eräs pelin parhaista skenarioista on se, kun MI6:n pääjoutuu terroristien kohteeeksi.



Millainen olisi James Bond -leffa ilman kurvikkaita naisia ja maailmaa uhkaavia konnia? Ehkä jonkinlainen B-luokan Ihmemies. Ei kai Eurocom ole tarkoittanut niin?

*The World Is Not Enough*in viholliset kärsivät tekoälyn puutteesta. Pelin kontrollissakaan ei ole hurraamista.

TIMESPLITTERS

Free Radical Design koostuu entisistä Raren työntekijöistä, jotka pari vuotta sitten perustivat oman firman. Rarella he ehtivät olla mukana muun muassa *Goldeneye 007:n* tekemisessä. Sen huomaa tiimin ensimmäisestä omasta pelistä, *TimeSplittersistä.*

Kun *TimeSplittersin* on sijoittanut PlayStation2:een, kestää vain pari sekuntia ja otsikkokuva onkin jo silmien edessä. Ei johdantoja, ei räikeitä filminpätkiä, vain logo ja neljä tekstilaatikkoa, joista voi valita yhden, kahden, kolmen tai neljän pelaajan pelin.

Yksin pelaavaa pyydetään aluksi valitsemaan muutamasta vaihtoehdosta. Tarjolla on story, arcade tai deathmatch tietokonetta vastaan. Story on ensimmäinen valinta. TimeSplitter ulottuu eri ajanjaksoille, ilkeät avaruusolennot pirstovat aikaa omaksi edukseen ja pelaajan tehtävänä on pysäyttää heidät. Sitä ei selvitetä pelissä. Se lukee pelin ohjekirjasessa, jos kukaan nyt sitä viitsii lukea. Ellei ohjeisiin ole tutustunut, pelistä ymmärtää vain sen, että jokin esine pitää poimia, kuljettaa tiettyyn paikkaan ja kaikki tielle asettuva pitää laittaa poikki ja pinoon.

Ennen itse tehtävään ryhtymistä pelaaja saa valita, pelatako mies- vai naispuolisella hahmolla. Jokaisessa tehtävässä on eri hahmo, ja useimmiten he ovat melko rumia ja stereotyyppisiä aikakautensa edustajia. Kymmenen helpoimman tason tehtävän läpäisemisen jälkeen pelaaja päivittelee pelin helppoutta. Ja niin sitä jatkaa matkaa vaikeampaan osuuteen, mutta sekään ei ole niin pirullinen kuin voisi toivoa. Se on ehkä *TimeSplittersin* suurin puute. Yksinpeli olisi voinut olla hauskempi ja parempi johdanto, kattavampi esittelyosuus ja vankempi vastarinta olisivat olleet poikaa. Suurinta viihdettä on kerätä ratojen päätteeksi bonusesineitä, joita voi käyttää moninpelissä.

Pienen pettymyksen jälkeen siirryn kollegoideni kera moninpelin kimppuun. Ja niinpä vain *TimeSplitters* muuttuu yhdeksi hauskimmista peleistä sitten *Perfect Darkin*. Yksinpelin tylsät vuorot tuntuvat yhtäkkiä mielekkäiltä kerättyjen bonusesineiden ansiosta. Tietokoneen ohjaamat vastustajat ovat kovempia ja taitavampia. Valittavana on enemmän hahmoja, radat ovat parempia ja pelitapoja on useampi.

TimeSplittersista kehkeytyy keskeytymätön actionkavalkadi, jossa riittää räiskintää toiminnasta tykkääville lähes loputtomiin. Ihmisvastus on yksi tekijä, jonka ansiosta *TimeSplitters* on niin hyvä, ja koska Free Radical Design on tehnyt pelin mahdollisimman hyväksi moninpeliä ajatellen, suoranaisia puutteita ei ole. Sujuvuutta löytyy, menevyyttä myös, ja sekä aseet että radat ovat kerrassaan täydellisiä. Pidän erityisesti aseiden yhdistelemisestä. Koska *TimeSplittersissä* liikutaan useilla eri aikakausilla, asevalikoima on laaja musketeista laserkivääreihin.

TimeSplittersin tekoäly toimii siinä ja siinä. Avoimilla pinnoilla tietokoneen pelaajat pääsevät helposti niskan päälle, mutta kapeissa käytävissä tai ahtaissa huoneissa he käyttäytyvät täysin älyttömästi. Se kenkuttaa. Mutta riippuu se pelaajasta itsestäänkin: jos haluaa olla raukkamainen ja hiipiä nurkissa, saa syyttää vain itseään jos peli tuntuu tylsältä.

Elleivät *TimeSplittersin* radat miellytä, pelaaja voi suunnitella omia ja tallettaa ne sitten muistikortille. Se on pelin kirkkaasti parhaita osioita. Radan luominen sinällään on helppoa. Ennalta määrättyjä huoneita sijoittelemalla voi laatia täydellisiä tappoareenoita. Suuruusluokan pelaaja saa tietysti itse määrätä: rajoituksia on niukalti, vaikka haluaisi suunnitella valtavan laajuisen radan, jossa on kuusi tasoa ja mahtavasti yksityiskohtia. Ratojen suunnittelija voi jopa säätää pelaajien starttikohtaa, aseita ja valoasetuksia. Selväähän on, että Free Radicals Designilla on ollut kiire *TimeSplittersin* kanssa. Tiimi on kuitenkin saanut aikaan pelin, joka muutamista puutteistaan huolimatta on tiukkaa viihdettä. Tämä on ehdoton peli räiskintään retkahtaneille.

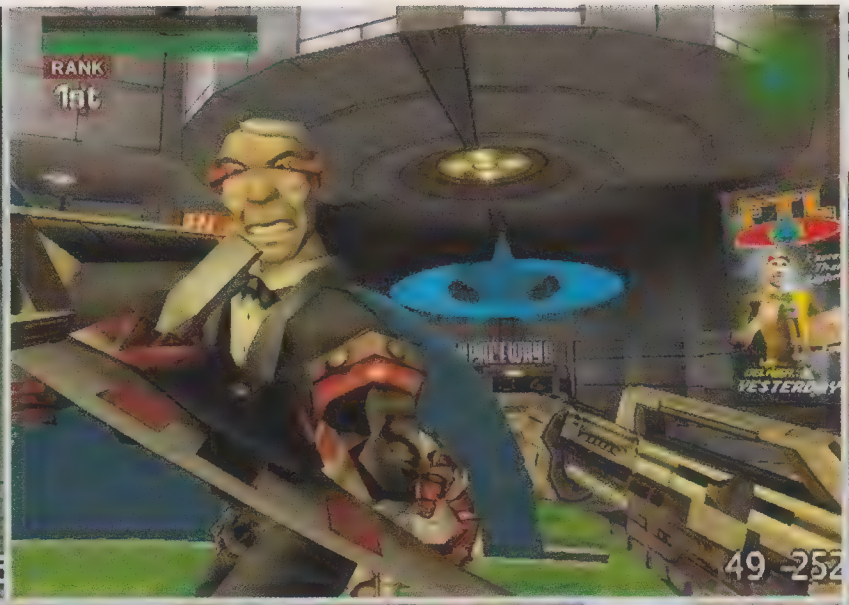
Ihmisvastus on yksi tekijä, jonka ansiosta TimeSplitters on niin hyvä, ja koska Free Radical Design on tehnyt pelin mahdollisimman hyväksi moninpeliä ajatellen, suoranaisia puutteita ei ole. Sujuvuutta löytyy, menevyyttä myös, ja sekä aseet että radat ovat kerrassaan täydellisiä.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RÄISKINTÄ** JULKAISIJA **EIDOS** VALMISTAJA **FREE RADICAL DESIGN** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

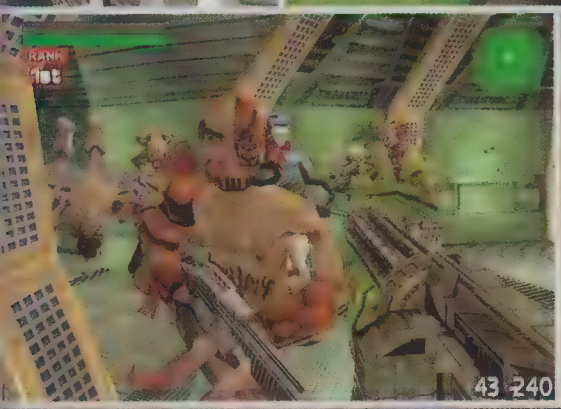
GRAFIIKKA	Uskomattoman sujuvaa, mutta tekstuurit ja hahmot tympivät.	7
ÄÄNET	Hiukka enemmän panostusta tälle alueelle ei olisi ollut pahitteeksi. Tyydyttävä kuitenkin.	7
KONTROLLI	Molemmilla analogisilla napukoilla pelaamiseen totuttelu vie aikansa. Sitten sujuu kuin rasvattu.	8
HAASTE	Moninpeli pitää otteessaan kauan. Hyvin kauan.	9
YHTEENSÄ	Tämä peli tuoksahtaa toiminnalta.	8

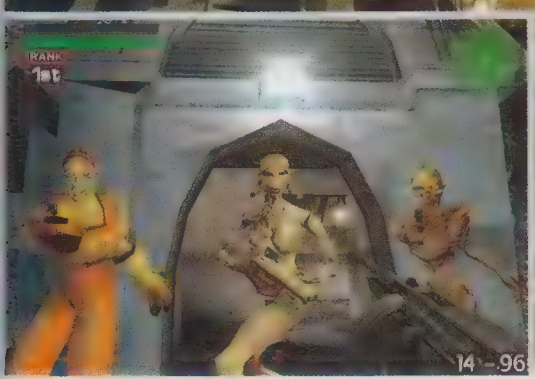
Tällaisessa tilanteessa tuskin tulee mieleen, että hella jäi päälle kotipuolessa.



Hitto! Vihollinen on päässyt liian lähelle. Nämä hemmot eivät ole tainneet pestä hampaitaan.

Pelin viimeisessä kentässä toiminta alkaa olla jo melkoisen rankkaa. Pelaajan on pysyttävä tarkkana.





STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE

Aika on jälleen koittanut. Mestarit kokoontuvat ottamaan selvää, mistä soturit on oikein tehty. *Street Fighter III: 3rd Strike* on keskuudessamme.

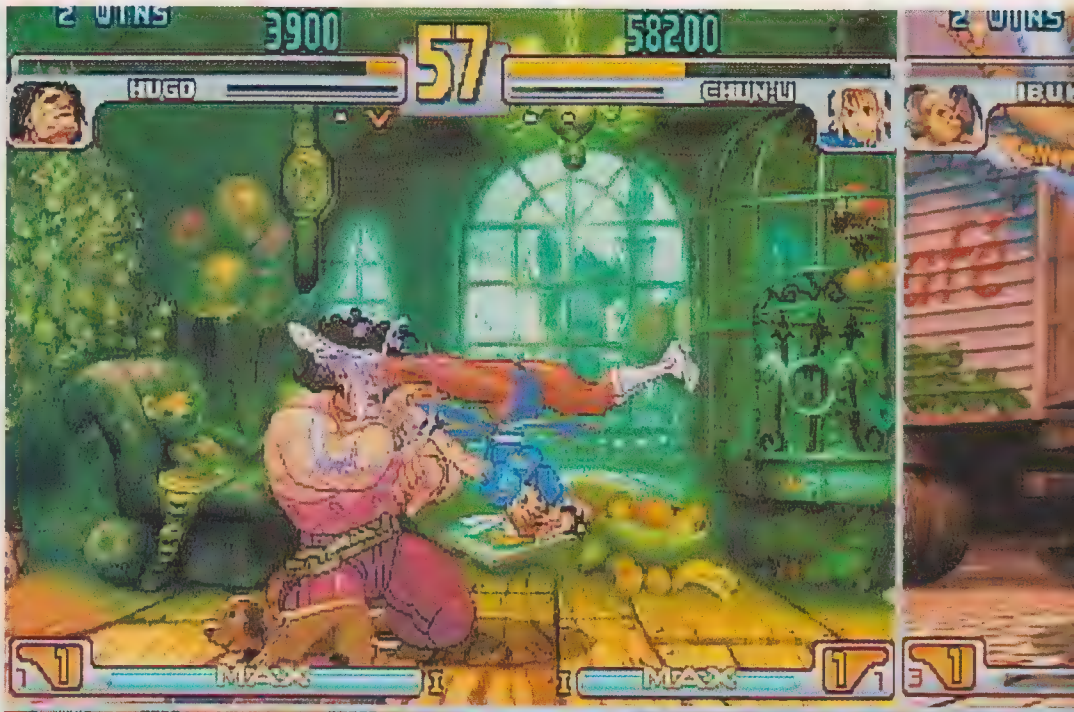
Omasta mielestäni 32-bittisyyden aikakausi ei ollut erityisen edullinen kaksiulotteisille mätkintäpeleille. Liialliset tekniset rajoitukset verottivat vauhtia ja intensiivisyyttä. Poikkeuskin toki on, nimittäin Saturn, kun siihen lisättiin 4 megabitin RAM. Play Stationinille julkaistut mätkintäpelit eivät kuitenkaan juuri kestäneet vertailua alkuperäisiin kolikkopeleihin. Dreamcast on näillä näkymin paras pelikone kaksiulotteisten mätkintäpelien pelaamiseen. Siitä oivana osoituksena oli räjähdysalttiin Marvel vs Capcomin grafiikkarunsaus. Se oli melkein identtinen alkuperäisen pelin kanssa. On ilahduttavaa, että Capcom on onnistunut yhtä hyvin *Street Fighter III: 3rd Striken* kanssa, joka on mielestäni täysipainoisin *Street Fighter* -peli. Puuttuuhan siitä tietysti pari avainhahmoa kuten Honda, Sangief ja Bison. Mutta vajetta tasapainottaa joukko uusia kasvoja: Makoto, Twelve ja Elena sekä se, että Capcom ei tohtinut jättää pois Keniä, Ryuta ja Chun-Litä. Mitä *Street Fighterista* olisikaan tullut ilman heitä?

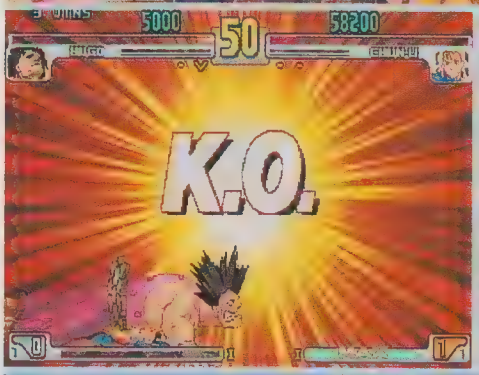
Ensimmäisenä minua ällistytti *Street Fighter III: 3rd Strikessa* sen musiikki. Peli alkaa rapilla ja avartuu lopulta laajaksi äänikentäksi, jolla kuuluu vaikutteita Alex Reecen drum'n'bassista ranskalaiseen houseen. Musikaalinen täyskäännös aiempiin peleihin verrattuna. Minun mieleeni, muuten.

Ääriviivat ovat yksinkertaisia ja tyylipuhtaita, pelissä vallitsee aidon raikas henki. Asiaa ei pahenna pätkääkään se, että ruudun poikki on helppo liikkua.

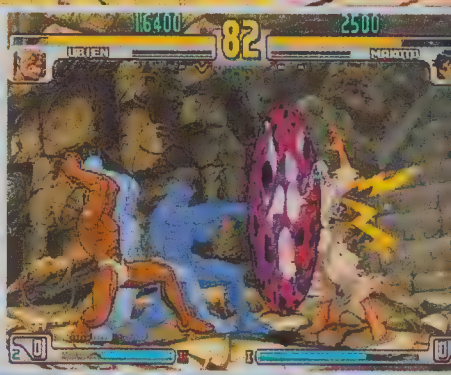
Kun *Street Fighter III: 3rd Strikea* sitten tarkastelee tarkemmin, siitä löytyy monenlaisia asetuksia. System Directionissa voi tehdä hienosäätöjä erikoishyökkäyksiin ja hyökkäysjärjestelmään. Jos ei pidä jostakin, sen voi poistaa asetuksistaan tai päinvastoin. Näin pelaaja saa mahdollisuuden itse vaikuttaa ottelujen kulkuun ja peli saa lisää syvyyttä. System Directions on täysin uutta *Street Fighter* -sarjassa ja toivotan toiminnon tervetulleeksi. Arvostelusysteemi Grade Judge System tekee joka matsin jälkeen selväksi, oliko pelaajan suoritus ollut mistään kotoisin. Se kannustaa yrittämään kovemmin ja saamaan paremman tuomion joka erän jälkeen. Pohjanoteeraus on D+.

Street Fighter III: 3rd Striken tappelut ovat yhtä kiivasotteisia kuin kolikkopelissä. Pelaajan pitää olla nopea, vastaanottava ja kekseliäs. Vastuksen vaikeustaso vaihtelee riippuen siitä, mitä hahmoa vastaan ottelee, ja voittoja voi kahmia vain omaksumalla oikean taktiikan oikeaa hahmoa vastaan. *Super Street Fighter II Turbossa* kaikki vastustajat olivat jotensakin tasapäisiä, mutta *Street Fighter III: 3rd Strikessä* niin ei ole. Tietyt hahmot pärjäävät paremmin il-

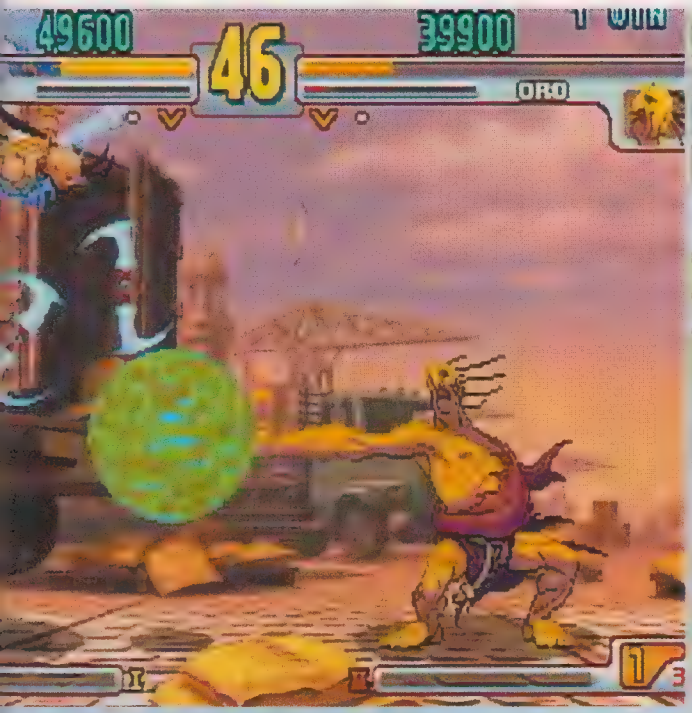




Kukaan ei vääntele luita niin kuin Chun-Li.

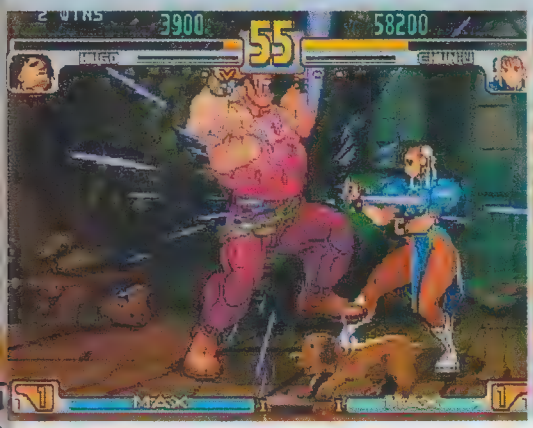


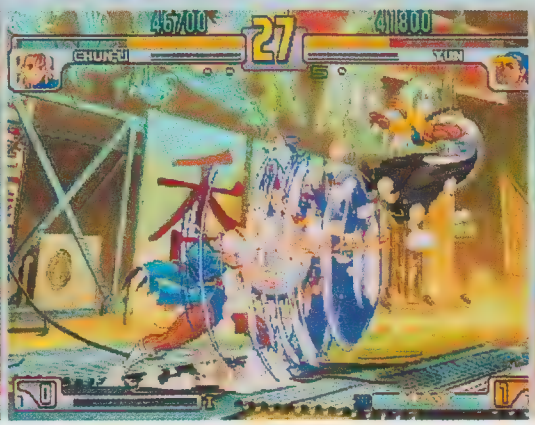
Tyrmäys vailla vertaa. Katsokaa vaikka ilmeitä. Chun-Liltä ei ole kiva saada sapiskaa.

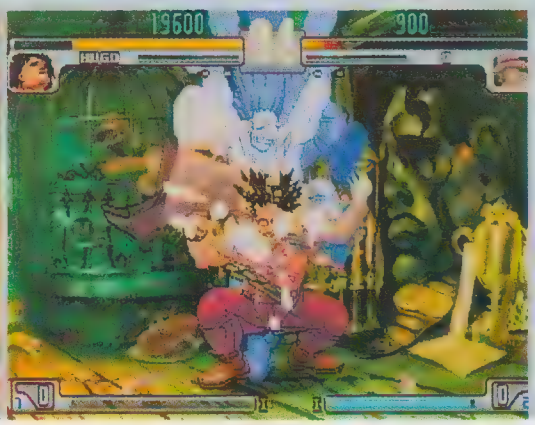


Ibuki saa tuta Oron vihreää voimakenttää.

Nojaa, pitäneekö tässä muuta sanoa kuin että tämä kuva on ehdottoman klassinen.







mataisteluissa, toiset taas maan tasalla. Torjuminen ja vastaiskut nousevat tärkeään asemaan. Niin myös Super Arts, jonka merkitys kasvaa peli peliltä.

Liikutuin lähes kyyneliin siitä, että Capcom on liittänyt peliin kaksi bonusrataa, jotka tulevat vastaan silloin tällöin. Jeepin ajaminen tohjoksi Chun-Lin kanssa ei ole koskaan ollut yhtä hauskaa.

Capcom on panostanut myös *Street Fighter III: 3rd Striken* osumasysteemin. Puolittainen osuma on puolittainen osuma. Samat säännöt pätevät kunnon iskuihinkin. Ei tarvitse pelätä, että torjunnan jälkeinen hyökkäys tuomittaisiin väärin.

Grafiikan kannalta *Street Fighter III: 3rd Strike* on heikompi kuin esikuvansa. Se ei ole yhtä selkeä. Tämä ei kuitenkaan vähennä pelin edustavuutta. Kauniita taustoja, laadukkaita hahmoja sun muuta sälää. Animaatioiden vähyys jäi harmittamaan. Jos eksoottista amatsonia Elenaa vertaa Ibuki-ninjaan, on selvää että Elenan graafikot ovat olleet ahkerampia kuin Ibukin. Minusta Capcom olisi voinut siinä suhteessa tehdä vähän ylitöitä.

Street Fighter esiteltiin yleisölle vuonna 1987, ja sitemmin pelisarjan parissa on otettu miljoonia matseja kautta maailman. Tämä taistelu ei ikinä lopu, siihen tulee vain alati uusia ulottuvuuksia. Kasvot, yhdistelmät ja torjunnat kytkeytyvät loppumattomaksi prosessiksi, joka pitää pelaajan pauloissaan, kunnes peli lakkaa olemasta olemassa. *Street Fighter III: 3rd Strike* vain vahvistaa teoriaani.

MARTTI

Street Fighter III: 3rd Strike on yksi täysipainoisimmista *Street Fighter* -peleistä. Puuttuuhan siitä tietysti pari avainhahmoa kuten Honda, Sangief ja Bison. Mutta vajetta tasapainottaa joukko uusia kasvoja: Makoto, Twelve ja Elena sekä se, että Capcom ei tohtinut jättää pois Keniä, Ryuta ja Chun-Litä. Mitä *Street Fighterista* olisikaan tullut ilman heitä?

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **MÄTKINTÄ** JULKAISIJA **VIRGIN** VALMISTAJA **CAPCOM** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Erinomaista, mutta useampi animaatio olisi ollut plussaa.	8
ÄÄNET	Parempia biisejä kuin yhdessäkään aiemmassa *Street Fighter* -pelissä.	8
KONTROLLI	Helppo ohjailla ja helppo päästä mukaan.	9
HAASTE	Loppumatonta huhaa.	9
YHTEENSÄ	Hillittömän hirvittävä tappelujen ketju.	8

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

F1-pelit ja Electronic Arts ovat yhdistelmä, jolla ei ole tapana tuottaa pettymyksiä. Tällä kertaa kyse on kuitenkin PlayStation2-ensijulkaisusta.

Vaan eipä kukaan pety tälläkään kertaa. EA taitaa olla osunut napakymppiin ensimmäisenä PlayStation2-pelintekijänä. Ainakin keskelle F1-maalitaulua. Jos jostakusta lukijasta F1-simut ovat yhtä jännittäviä kuin pitsinnypläys, hänen kannattaa kääntää sivua suosiolla. Tämä on nimittäin F1-fanien F1-faneja varten tekemä peli. Tekijät ovat kyllä yrittäneet madaltaa lajikynnystä eri vaikeustasojen ja ohjausasetusten avulla, joten aloitetaan niistä.

Kiireisen pelaajan pitää vain valita Quick Race, ohittaa lämmittelyosuus ja karsinnat ja painaa nasta lautaan. Vaikuttavaa. Raa'an realistisia ääniefektejä, sopivan neutraalia muzakia, pirteä selostaja (tietenkin neljällä eri kielellä) ja sokaiseva grafiikka, joka pehmeästi ja huomaamattomasti päivittyy jossain kaukana taivaanrannassa. Kaikki kulkee kovaa, tosi kovaa.

Yhtäkkiä jokin kuitenkin mättää. Pysyn radalla Nürnberg Ringin ekassa tiukassa kurvissa eikä auto tunnu lähtevän liukuun, kun hetkeä myöhemmin ajan reunuksen yli. Kun sitten vielä onnistun kiilaamaan pari kolme vastustajaa radan sivuun kovassa mutkamittelössä ja oma autoni kärsii vain pari pintanaarmua, minulla vihdoin välähtää. Tämä on light-formulaa, kevytversio niille jotka eivät jaksa pelata autoasetusten kanssa, oppia täydellistä ajolinjaa kuhunkin kurviin, odottaa kärsivällisesti täydellistä ohitustilannetta ja ajaa varovasti, niin varovasti mutta lujaa, niin lujaa. Ja se on oikeastaan tosi hauskaa. Se on loistava tilaisuus tutustua *F1 Championship Season 2000:een*. On hienoa pystyä nauttimaan kaikista komeuksista, grafiikan yksityiskohdista, eri kuvakulmista ja hyperrealistisista radoista, kun ei tarvitse sataprosenttisesti keskittyä pelkkään ajamiseen. Jos asettuu istumaan hieman kauemmas telkkarista ja siristää hieman silmiään, on kuin katsoisi mitä tahansa TV:n formulakisaa. Enkä taitaisi halutakaan enää tämän realistisempaa grafiikkaa. Eihän ole mitenkään varmaa, että täysi todentuntuisuus lopulta edes tiivistäisi pelitunnelmaa.

EA Sport ei tietenkään ole säästellyt vaivannäköä yksityiskohtia työstäessään. Pesunkestävä TV:n urheiluohjelmien tuottaja on vastannut kamerakulmista ja uusinnoista. Joka ikinen auto, kuljettaja ja sponsori on mukana. Jopa F1-autojen suunnittelija on huolehtinut, että autot vaurioituvat todellisten esikuviensa tavoin, lakkanaarmut mukaan lukien. Vaurioitumisvinkkeli tulee tosin mukaan vasta siinä vaiheessa, kun pelaaja on kyllästynyt peruspeliin. Sillä kyllähän siihen kyllästyy. Jotain mätäähän siinä on, että pelaaja pystyy ohjaamaan maailman nopeimpia kilpa-autoja kuin ne olisivat tavallisia jokamiessarjan kärryjä.

Päänumero on tietysti Championship Mode. Siinäkin on vähänlaisesti valinnanvaraa ja vaihtoehtoja, mutta päämääränähän on voittaa MM-pokaali. Ehkä tuoreen isän Mika Häkkisen hahmossa, viimekertaisena voittajana Michael Schumacherina tai jonakuna muuna F1-sirkuksen tähtenä. Ja nyt F1-simulaattori tuntuu taas tutulta. Tuskin ehdin takaisin baanalle, kun pyörähdän taas tien sivuun. Kierähdettyään ruohikolle nokkapelti savuten auto syöksyy tien poikki ja törmää betoniseinämään. Kun sitten turhaan kaasutan vastustajien perään, moottorista pöllähtää ikävännäköinen savupilvi, ja jätän taakseni kasan siipiä ja sekalaisia autonosia. Mikä nyt eteen? Lujaa, lujaa mutta varovasti, kovin varovasti... Silti riemu ratkeaa näyttävistä törmäyksistä, ja uusintoja voi tarkkailla monista kuvakulmista.

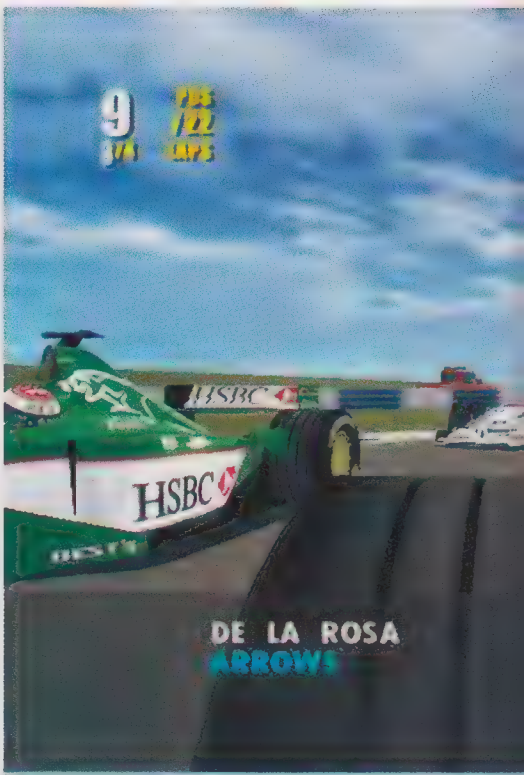
F1 Championship Season 2000:sta saavat eniten irti he, jotka suhtautuvat peliinsä vakavasti. Siinä on kaikkea, mitä formulafriikki voi toivoa. Auton asetusten ja säätöjen kanssa voi vehdata loputtomiin. Kaikki ajajat, autot, radat ja kaikki muu viime vuoden F1-kauden kama on mukana pelissä. Ohjaus toimii periaatteessa täydellisesti, vastustajat ovat ovelia ja vaihtelevia, kuvakulmia on joka tarpeeseen. Pelaamisen iloa ei vähennä sekään, että pelaajia voi olla enintään neljä. *F1 Championship Season 2000* on jokaisen formulahullun fantasia. Tämän kaliiperin tavaraa tarvitaan, jos PlayStation2 aikoo vastata ostajien odotuksiin.

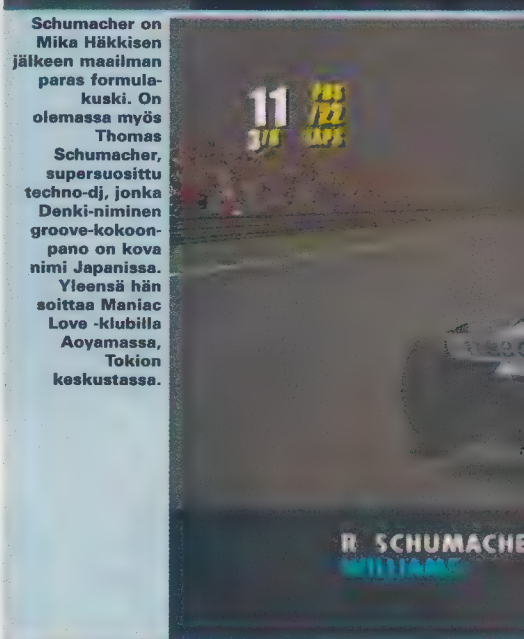
JOONAS

Jos asettuu istumaan hieman kauemmas telkkarista ja siristää hieman silmiään, on kuin katsoisi mitä tahansa TV:n formulakisaa. Enkä taitaisi halutakaan enää tämän realistisempaa grafiikkaa.

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **ELECTRONIC ARTS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

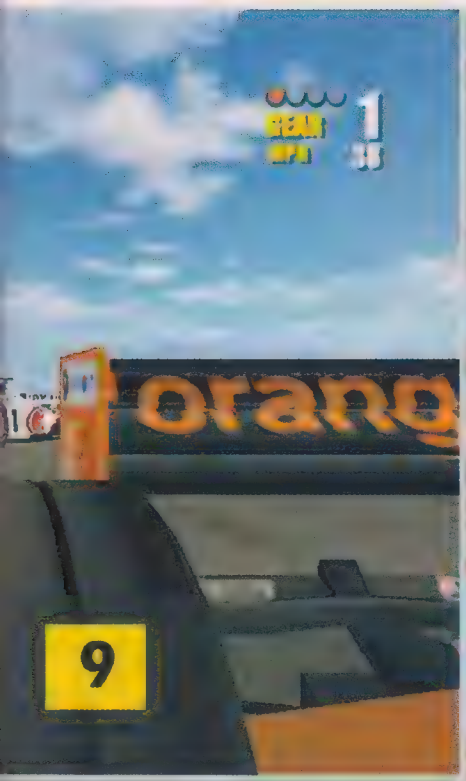
GRAFIIKKA	Juuri niin nopeaa ja siistiä kuin sopi odottaa.	9
ÄÄNET	Huippuluokan efektit ja selostajat.	8
KONTROLLI	Kätevää mutta vaativaa.	8
HAASTE	Maailmanmestariksi ei tulla hetkessä.	9
YHTEENSÄ	F1-fanaatikkojen toiveiden täyttymys.	9

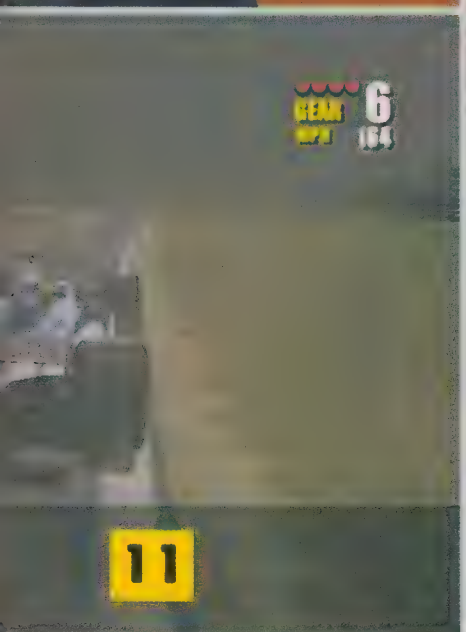




Schumacher on Mika Häkkisen jälkeen maailman paras formulakuski. On olemassa myös Thomas Schumacher, supersuosittu techno-dj, jonka Denki-niminen groove-kokoonpano on kova nimi Japanissa. Yleensä hän soittaa Maniac Love -klubilla Aoyamassa, Tokion keskustassa.

Benetton on melko hyvä talli. Valitettavasti Fisichella ei ole tänään huippukunnossa, ja hän joutuu lähtemään joukon hänniltä.





Auto numero 23 painostaa Trullia virheeseen.

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Suuri valikoima, nopeat toimitukset!

rsämäentie 8, 20300 Turku
h. 02-27 57 600
02-25 10 055
ww.gameplay.fi

PlayStation®2

TÄRKEÄÄ TIETOA

Oletko jo Gameplayn Playstation 2 -odotusjonossa?
Koska Gameplay on yksi Europan suurimpia Playstation toimittajia saamme myytäväksemme reilun erän Playstation 2-pelikonsoleita. Valitettavasti marraskuun 24 päivä saapunut ensimmäinen erä kattoi vain pienen osan jo saamistamme ennakkovarauksista. Gameplay tulee tekemään parhaansa, jotta jo varatut koneet saataisiin toimitettua mahdollisimman pian. Loppuvuoden PSX2-ennakkovaruakset pyritään toimittamaan viimeistään helmikuussa 2001. Jos et kuitenkaan saa uutuuskonetta omalta paikkakunnaltasi, voit tilata senkätevästi meiltä Gameplay:stä. Ennakkovaraaminen on maksutonta ja tilauksen voi peruuttaa kuluitta ennen postitusta.

Soita jo tänään ja varaa paikkasi jonossa!

Aqua Aqua (Wetrix 2)	329
Billiard Masters	329
Dead or Alive 2	349
Disney's Dinosaur	369
Donald Duck Quack Attack	369
Driving Emotion Type S	369
Dynasty Warriors 2	369
ESPN Int. Track & Field	349
Eternal Ring	369
F1 Championship Season 2000	369
F1 Racing Championship (UBI)	349
FIFA 2001	369
Int. Superstar Soccer 2000	349
Jungle Book	369
Kessen	369
Madden NFL 2001	369
Midnight Club: Street Racing	349
NHL 2001	369
Orphen	349
Rayman 2 Revolution	349
RC Revenge Pro	349
Roadster Trophy	349
SSX Snowboard Supercross	369
Star Wars Episode 1 Starfighte	329
Super Bust A Move	349
Surfing H30	329
Swing Away Golf	369
Theme Park World	369
Timesplitters	349
Top Gun Internation Academy	329
Wild Wild Racing	369
X Squad	369

PS2 Tarvikkeet

PO = Peliohjain

AV Adapteri	199
AV Kaapeli	169
AV Kaapeli Component	249
DVD Wireless Remote Control	199
PO Analogue Controller	
Plus 2 (Joytech).	159
PO Dual Shock 2 Sony	199
Muistikortti 8 MB	269
Multitap Adaptor 2 Joyt	199
Multitap Sony	299
RFU Kaapeli Sony	189
Super RGB Kaapeli Joytech	99
S-Video Kaapeli Sony	189
Pystytuki	99
Vaakatuki	99

PS one™

PS One keskusyksikkö
Nyt kätevän kokoisena

PS-One Peruspaketti

sis. PS-One keskusyksikkö, scart-liitin, virtajohto, peliohjain sekä demo-CD. Takuu 6kk.

Hintamme 849:-

PS-One Gameplaypaketti

Peruspaketin lisäksi mukana myös , vapaavalintainen peli oheisesta listasta (valitta vanasi on viisi eri peliäi) sekä joytechin 15 paikkainen muistikortti Takuu 6kk.

Hintamme 995:-

Vapaavalintaise t pelit PS-One Gameplay-pakettiin:

Resident Evil 3
Tomb Raider 4
Lego Rock Raiders
40 Winks
Speed Freaks

PS One - Uutuuksia

007 Racing	299
102 Dalmatians Pupp	299
3.2.1 Smurf	269
Alex F. Player Man 2001	279
Alien Resurrection	299
Armorines	299
Army Men - Air Attack 2	299
Batman Return of Joker	199
Blade	299
Casper Friends Around	199
Champ Motocross 2001	299
Chicken Run	269
Colin McRae Rally 2	269
Cool Boarders 4	289
Crash Bash	269
Croc 2	289
Dancing Stage Eurom 1	249
Danger Girl	299
Dave Mirra Freest BMX	289
Digimon World	269
Dino Crisis 2	269
Disney's Aladdin	269
Disney's Dinosaur	249
Donald Duck Quack Att	299
Driver 2	299
Ducati World	269
El Dorado	269
ESPN Great Outdoor G.	199
European Super League	299
F1 World G P 2K (Eidos)	289
FIFA 2001	299
Flintstones Bedr Bowl	169
Freestyle Motorcross	299
Front Mission 3	299
Goofy's Fun House	199
Gran Turismo 2	139
Grinch	239
HBO Boxing	299
Hello Kitty's Cube Fr	199
Hidden and Dangerous	269
Hogs of War	299
Hugo 2	199
Incredible Crisis	299
Inspector Gadget	199
Int. Superst Soc 2000	269
Int. Track & Field 2	299
Knock Out Kings 2001	299
Land Before T - Return	199
Legend of Dragoon	299
Lemmings	269
Looney Tunes Racing	239
McGrath vs. Pastrana Supercross	299
Medal of H Undergrou	299
Mike Tyson Boxing	299
Mortimer the Chicken	279
Mr Driller	249
MTV Sports: Pure Ride	299
MTV Sports: Skateb	239
Mummy, the	299
NBA Live 2001	299
Need for Sp: Porsche	299
NHL 2001	299
Oddworld 2 Abes Exod	199
Parasite Eve 2	299
Pop N Pop	269
Power Rangers: Lightsp	269
Premier Manager 2000	269
R4 Ridge Racer 4 - Plat	159
Rayman 2	239
Ready 2 Rumble Box 2	289
Reel Fishing 2	299
Rogue Spear	259
Sesame Street Sports	199
Sheep	299
Sno-Cross Champ Rac	199
South Park Rally	269
Spyro 3 Year of the Drag	269
Star Wars Episode 1 Demolition	289
Star Wars Episode 1 Jedi Power	299
Street Skater 2	289
Strider 2	299
Suikoden 2	269
Syphon Filter 2	269
Tiger Woods -PGA Tour 2001	299
Tom & Jerry House Trap	299
Tomb Raider Chronicles	299
Tony Hawk Pro Skater 2	169
Toshinden 4	289
Ultimate Fighting Championship	299
Vanishing Point	299
Viidakkokirja -ja Tanssimato	399
-ilman tanssimattoa	269
WCW Backstage Assau	299
Woody Woodpecker -Racing	299
WWF Smackdown 2	289

NINTENDO 64 PELEJÄ

Zelda - Majoras mask
[Seikkailu] 399:-
Maaginen seikkailu !

Batman Return of the Joker
[Action] 399:-
Nahkapukumies on palannut!

The World is Not Enough
[Action] 399:-
007 Lupa tappaa!

Banjo Tooie	soita	Int. Track & Field Summer G	399	Power Rangers: Light Speed	399
Batman Return of the Joker	399	Jet Force Gemini	399	Rayman 2	399
Bond TWINE	399	Mario Golf	399	Ready 2 Rumble Boxing 2	soita
Bugs Life	399	Mario Kart 64	299	Rocket - Robot on Wheels	399
Cyber Tiger	399	Mario Party 2	399	Rush 2049	399
Daikatana	399	Mario Tennis	399	Scooby Doo!	soita
Disney Magical Tetris	399	Mickey's Speedway USA	399	Shadowman	399
Donald Duck Quack Attack	399	New Tetris 64	369	South Park Rally	399
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	499	Operation Winback	soita	Starcraft	soita
ECW Hardcore Revolution	399	Perfect Dark	399	Super Mario RPG	soita
F1 Racing Championsh(UBI)	399	PGA European Tour Golf	399	Super Smash Brothers	399
Fighting Force 64	399	Pokemon Puzzle League 64	soita	Tom & Jerry in Fists of Fury	399
Goldeneye 007	299	Pokemon Snap	399	Top Gear Hyper Bike	419
Hercules	399	Pokemon Stadium + Transf P	499	Turok 3 Shadow Oblivion	399
Int. Superstar Soccer 2000	399	Pooh - Tigger's Honey Hunt	399	WWF Attitude	399

Tom & Jerry Fists of Fury
[Tasoloikka]
Huippuhauskaa! 399:-

Pokémon Stadium +Transf Pak
[Pokémon]
Pokémonia! 499:-

F1 Racing Championship (UBI)
[Racing]
Korkeaoktaanista! 399:-

BONUSTUOTTEET

Tilaa pelejä tai tarvikkeita ja valitse omat bonustuotteesi kaupan päälle!
Tilatessasi 2 tuotetta, voit valita bonustuotteen ryhmästä 1
Tilatessasi väh. 4 tuotetta, voit valita bonustuotteen ryhmästä 2

Ryhmä 1
Dreamcast
X-Tender
RGB Kaapeli
GameBoy Color
AC Adapteri Color & Pocket
Battery Pack Rechar
Nintendo 64
X-Tender
Jolt Pack
RGB Scart Kaapeli
Muistikortit 4X
PC
Kart Race
Speed Haste
Board Games Comp
Arcade Horse Racing
Snooker 147
Football Masters
Super Kid
Sports Superbike
Casino Madness
Int. Rally Championship
PlayStation
X-Tender
Link Kaapeli
RGB Super AV Kaapeli
Muistikortti 15 block

Ryhmä 2
Dreamcast
Rumble Pack
NFL QBC '2000
Psychic Force
Wild Metal
Muistikortti 1Mb
Nintendo 64
PO Controller Plus
PC
Jazz Jack Rabbit 2
Jönssonligan
101 Airborne
F16 Agressor
Lego - Friends 99
PlayStation
40 Winks
Toshinden 3
FIFA: RTWC 98
NFL Blitz '2000
Rollcage
Actua Soccer 3
MTV Snowboarding
Command & C
Fifa 99
JP2: Lost World
PO Advanced Jolt Control
Muistikortti 360 Bl

Säännöt: Tilauksessasi voi olla myös käytettyjä tuotteita. Pienin tilaussumma ryhmään 1 on 300mk (ryhmä 2=600mk). Tilatessasi 4 tai useamman tuotteen voit valita 2 tuotetta ryhmästä 1. Keskusyksiköitä ei lasketa mukaan. Tätä tarjousta ei voi yhdistää muihin alennuksiin tai pakettitarjouksiin. Mikäli jokin bonustuote on loppuunmyyty varaa Gameplay oikeuden lähettää samanarvoisen, vastaavan tuotteetn tilalle. Tämä tarjous on voimassa 31. tammikuuta vuonna 2001

GAME BOY COLOR PELEJÄ

Dave Mirra Freest BMX
[Sport] 239:-
Fillaritemppuja!

Chicken Run
[kanailua] 239:-
Run like a Chicken

102 Dalmatiner	239	Micro Machines V3	219		
Aliens Thanatos Encounter	239	MTV Sports Pure Ride	239		
Antz Racing	229	MTV Sports TJ Lavin U. BMX	239		
Batman Chaos in Gotham	219	Mummy, The	219		
Batman Return of the Joker	219	Pokemon Guld	soita		
Blade	229	Pokemon Silver	soita		
Bust A Move Millenium	239	Pokemon Trading Card G	soita		
Champion Motocross 2001	239	Road Rash	229		
Chicken Run	239	Robin Hood	229		
Croc 2	229	Scooby Doo Classic Creepy C	239		
Dave Mirra Freestyle BMX	239	Star Wars Obi Wan's Adv	239		
Dinosaurs (EA)	239	Toca Touring Cars	239		
F1 Champion Season 2000	229	Tom & Jerry Mouse Attacks	239		
Flintstones Burger Time in B	219	Tony Hawk 2	219		
Gozilla 2	239	Ultimate Fighting Champ	239		
Grand Theft Auto 2	219	X-Men Mutant Wars	219		
Grinch, The	219	Xtreme Wheels	219		
International Karate	219				

Dreamcast UUTUUDET/ TULOSSA

18 Wheeler -American Pro Trucker	349	F355 Passione Rossa	349	Quake 3 Arena	349	Stupid Invaders	349
Aerowings 2	349	Grinch, The	349	Rainbow Six	349	Super Runabout 2	349
Black and White	349	Gunbird 2	349	Ready 2 Rumble 2	349	Tokyo Highway Chall 2	349
Chicken Run	349	Half Life	349	Resident Evil 3	349	Tomb Raider Chronicles	349
Dave Mirra Freestyle BMX	349	Hidden & Dangerous	349	Samba De Amiga -with Maracas	995	Tony Hawk 2	349
Daytona USA	349	Hydro Sport Racing	349	Sega GT	349	Toy Story 2	349
Deadly Skies	349	Indiana Jones	349	Shenmue	369	UEFA Dream Soccer 2001	349
Dino Crisis	349	Jet Set Radio	349	Silent Scope	349	Ultimate Fighting Championship	349
Disney's Dinosaur Donald Duck -Quack Attack	349	Kao the Kangaroo	349	SNK vs. Capcom	349	Vanishing Point	349
Ducati World	349	Matt Hoffman: BMX	349	Sno-Cross Champ Racing	349	Who wants to be -A Millionarie	349
El Dorado	349	Messiah	349	Speed Devil Online	349	Virtua Pool 3	349
Exhibition of Speed	349	Metropolis Street Racer	349	Star Wars Episode 1 -Demolition	349	Virtua Tennis	349
F1 Racing Champ (UBI)	349	Moho	349	Street Fighter 3 -Third Strike	349	Worldwide Soccer 2001	349
F1 World Grand Prix 2	349	Mr Driller	349	Stunt GP	349	Worms World Part	349
		MTV Sports Skateboard	349				
		Phantasy Star Online	369				
		POD 2	349				

Black & White
[Strategai] 349:-
Mahtavaa!

Shenmue
[Seikkailu] 369:-
Huippumenestys!

Sega GT
[Racing] 349:-
Arkad-tunnelmaa!

Quake 3 Arena
[Action] 349:-
Legendaa!

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Suuri valikoima, nopeat toimitukset!

Osta tai vaihda!

Tervetuloa suosittuun divariimme

Haasteet peleissä, joihin itse olet jo kyllästynyt, ovat kysyttyjä. Ja päinvastoin! Meiltä voit löytää pitkään etsimäsi pelin todella edulliseen hintaan.
Annamme käytetyille tuotteille kuukauden takuun.
Varastotilanteen tarkistat soittamalla 02-27 57 600

Näin heposti se käy:

1. **Kirjoita nimesi, osoitteesi ja puhelinumerosi viestiin**
2. **Vaihtaessasi pelejä kirjoita haluamasi pelit vaihtoehtoineen viestiin**
3. **Lähetä pelit yhdessä viestin kanssa osoitteeseen Gameplay Divari, Kärsämäentie 8, 20300 Turku**

Muistathan laittaa oikean määrän postimerkkejä!

Käytettyjä tuotteita voi vaihtaa sekä uusiin että käytettyihin tuotteisiin. Emme ota varauksia käytetyistä tuotteista. Ilmoita muutama vaihtoehtotuote varalle, jos haluamasi tuote on tilapäisesti loppunut
Lähettäjä maksaa postikulut lähettäessään tuotteitaan Gameplay Divariin. Emme lunasta postiennakkolähetyksiä. Alle 18-vuotiailta vaditaan holhoojan suostumus vaihtokauppaan.
Vaihdettavien tuotteiden tulee olla jälleenmyyntikelpoisia. pidätämme oikeuden kieltäytyä kaupasta, mikäli tuote on viallinen tai puutteellinen (esim. hyvin naarmuiset CD-levyt).
Käytettyjen tuotteiden varastotilanne muuttuu päivittäin ja jotkut tuotteet saattavat olla tilapäisesti loppuun- myytyjä. Puhelimitse voit kätevästi varmistaa löytyykö haluamasi tuote hyllyltä. Puh. 02-27 57 600.
Gameplay Oy ei vastaa mahdollisita painovirheistä tai mahdollisista hinnanmuutoksista.

Hyvitämme 50% käytettyjen pelien myyntihinnoista

Koskee PlayStation-, PSX2-, Dreamcast-, N64- ja GameBoy Color-pelejä. Tuotteiden tulee olla jälleenmyynti-kelpoisia. Mikäli pelistä puuttuu kotelo tai ohjekirja, vähennämme 25% hyvityshinnasta. Ei koske keskusyksiköitä eikä tarvikkeita. Tuotteiden hinnat määräytyvät aina uusimman hinnaston mukaisesti. Voit soittaa ja tarkistaa viimeisimmät hinnat, puh. 02-27 57 600.

Esimerkiksi: Käytetty NHL 2000 (PSX) maksaa 120mk. Hyvitämme sinulle 50% 120mk:sta eli 60mk vaihtaessasi sen toiseen tuotteeseen.

Nintendo 64

Käytettyjen pelien varastotilanne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, löytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!

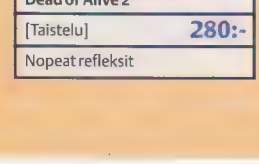
Donkey Kong 64
[Tasoloikka] **240:-**
Ilman Memoy Exp.Packiä

Aero Gauge	120
Army Men Sarges Heroes	320
Battle Tanx Global Assault	320
Beetle Adventure Racing	160
Body Harvest	180
Bomberman 64	120
Bust A Move 2	160
C&C 64 3D	320
Castlevania 3D	280
Centre Court Tennis	120
Destruction Derby	280
Diddy Kong Racing	300
Donkey Kong 64 (utan exp)	300
Doom 64	120
Forsaken	120
Gex 2 Enter the Gecko	190
Goldeneye 007	160
Int. Superstar Soccer 64	80
Int. Track & Field Summer Game	320
Jet Force Gemini	320
Lamborghini Challenge	80
Lylat Wars + Rumble Pack	190
Mario Golf	320
Mischief Makers	120
Multi Racing Championship	80
Mystical Ninja 2	280
Nascar 99	120
NBA Jam 99	190
NFL Quarterback Club 99	120
NHL 99	160
Nuclear Strike	320
Perfect Dark	320
Quake 2	280
Quake 64	190
Rampage 2 Universal Tour	320
Ready 2 Rumble Boxing	320
Ridge Racer 64	320
Shadowgate 64	280
Shadowman	280
Snowboard Kids	190
Space Station Silicon Valley	300
Star Shot Space Circus Fever	240
Star Wars Shadows of the Empir	140
Super Mario 64	60
Superman 3D	280
Toy Story 2	320
Turok 150	160
Turok 2 Seeds of Evil	160
Turok: Rage Wars	320
WWF Attitude	240
Yoshis Story	280
Zelda the Ocarina of Time	260

Dreamcast

Käytettyjen pelien varastotilanne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, löytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!

4 Wheel Thunder	195
Aero Wings	250
Blue Stinger	260
Buggy Heat	260
Bust a Move 4	280
Crazy Taxi	260
Dead or Alive 2	280
Deadly Skies	260
Dynamite Cop 2	240
Ecco the Dolphin	280
F1 World Grand Prix	240
Fighting Force 2	260
Fur Fighters	280
House of the Dead 2	280
Jimmy Whites Cueball 2	280
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	280
Marvel vs Capcom	240
Millenium Solider	190
Monaco GP 2	220
Mortal Kombat Gold	220
NBA 2K	280
NFL Blitz 2000	260
NFL Quarterback Club 2000	260
NHL 2K	280
Pen Pen Tri Icelon	190
Plasma Sword	260
Power Stone	190
Rayman 2	280
Ready to Rumble Boxing	280
Red Dog	280
Resident Evil 2 (Old Game)	280
Sega Rally 2	240
Shadowman	240
Silver	240
Slave Zero	240
Snow Surfers	260
Sonic Adventure	250
Soul Calibur	280
Soul Fighter	240
Speed Devils	250
Suzuki Alstare Racing	240
Sword of the Beserk	280
Tee Off Golf	260
Tomb Raider 4	280
Tony Hawk Skateboarding	280
Toy Commander	260
Trick Style	280
Wetrix	240
Vigilante 8 2nd Offense	280
Virtua Fighter 3tb	220
Virtua Striker 2	280
Worldwide Soccer 2000	220
Worldwide Soccer Euro 2000	280
WWF Attitude	260
Zombie Revenge	280



Dead or Alive 2
[Taistelu] **280:-**
Nopeat refleksit

Gameboy color

Käytettyjen pelien varastotilanne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, löytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!

Chessmaster 3D	130
Conkers Pocket Tales	130
F1 World Grand Prix	160
F-18 Thunder Strike	130
Game & Watch Gallery 3	160
Grand Theft Auto	160
Holy Magic Century	130
Klustar	130
Konami Collection	130
Legend of the River King	130
Madden NFL 2000	130
Men in Black	130
Metal Gear Solid	160
Ms Pac Man + Super Pac Man	130
Muppets	160
NBA Jam 99	130
Pitfall	130
Pocket Bomberman	130
Pokemon Gul	160
Quest for Camelot	130
Rampage Universal Tour	130
Roadsters 98	130
Shadowgate Classic	130
Smurfs Nightmare	130
Tintin Prisoner of the Sun	160
Turok 2 Seeds of Evil	130
Turok Rage Wars	160
V-Rally	130
WWF Attitude	130

Pokémon Keltainen
[Pokèmon] **160:-**
Pikachu!

Zelda DX 160

Playstation 2 käyt.pelit

Käytettyjen pelien varastotilanne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, löytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!

Age of Empires 2	260
Armored Core 2	260
Army Men Air Attack	260
Baldurs Gate	260
Big SSX Snowboard Supercross	260
Billiard Masters	260
Bouncer. The	260
Carrier	260
Champs F1 Racing	260
Cool Pool Billards Master 2	260
Dark Cloud	260
Dead or Alive 2	260
Driving Emotion Type S	260
Dynasty Warriors 2	260
Ephemeral Fantasia	260
ESPN Int. Track & Field	260
ESPN NBA 2 Night	260
ESPN NFL Prime Time	260
ESPN X Games Snowboarding	260
Eternal Ring	260
Ever Grace	260
F1 Championship	260
Fantavision	260
FIFA 2001	260
Final Fantasy 10	260
Final Fantasy 11	260
Gradius III & IV	260
Gran Turismo 2000	260
Ico	260
Jet Ion Grand Prix	260
Jungle Book	260
Kessen	260
Knock Out Kings 2001	260
Lost. The	260
Madden 2001	260
Metal Gear Solid 2	260
Midnight Club: Street Racing	260
Moto GP	260
Munukuru	260
Nascar 2001	260
NFL Gameday 2001	260
Oddworld: Munches Odyssey	260
Ominusha Warlords	260
Oni	260
Orphen	260
Rayman 2	260

Tekken Tag Tournament
[Taistelu] **260:-**

RC Revenge Pro	260
Ready 2 Rumble -Round 2	260
Real Pool	260
Ridge Racer 5	260
Roadster Trophy	260
Run Like Hell	260
Seven Blades	260
Shadow Destiny	260
Silent Scope	260
Smugglers Run	260
Star Wars Episode 1 Starfighte	260
Star Wars Super Bomb Squad	260
Street Fighter EX3	260
Street Lethal	260
Summoner	260
Super Bust A Move	260
Surfing H30	260
Tekken Tag Tournament	260
Timesplitters	260
Unreal Tournament	260
World Is Not Enough. The	260
V-Room	260
X Squad	260
Zone of the Enders	260

PlayStation

Käytettyjen pelien varastotilanne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, löytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!

2Extreme	40
40 Winks	60
4-4-2 Soccer	40
4x4 World Trophy	160
Ace Combat 2	120
Ace Combat 3	190
Action Bass	190
Action Man	190
Actua Golf	70
Actua Golf 2	120
Actua Golf 3	190
Actua Ice Hockey	20
Actua Pool	190
Actua Soccer	20
Actua Soccer 2	60
Actua Soccer 3	150
Actua Soccer Club Ed	40
Actua Tennis	140
Adidas Power Soccer	20
Adidas Power Soccer 2	40
Adidas Power Soc 97	20
Adidas Power Soc 98	40
Agent Armstrong	100
Agile Warrior	60
Air Combat	120
Air Race	120
Airnouts	160
AIV Evolution Global	120
Akuji	120
Aladdin	190
Alien Trilogy	100
All Star Soccer	20
All Star Tennis 2000	190
All Star Tennis 99	120
Allied General	190
Alone in the Dark	100
Alundra	100
Alundra 2	190
Andretti Racing	20
Ape Escape	160
Apocalypse	40
Aquanauts Holiday	90
Arcade Greatest Hits 2	60
Area 51	60
Ark of Time	120
Armoured Core	120
Army Men	
-Air Attack 2	190
- Sarges Heroes 2	160
-3D	160
-Air Attack	160
-Op. Meltdown	190
Baby Universe	60
Babylon 5	60
Ball Blazer	20
Ball Blazer Champion	20
Barbie Race & Ride	120
Barbie Super Sports	120
Batman & Robin	80
Batman Forever	40
Batman Racing	190
Batman Return of t J	190

Army Men Sarges Heroes
[Toiminta]
Muovisotilaita **160:-**

Tilaa jo tänään www.gameplay.fi tai soita 02-27 57 600

Crash Team racing

[Racing]

Crash kurvailee! **190:-**

Battle Arena Tosh 1	20
Battle Arena Tosh 2	40
Battle Arena Tosh 3	90
Battlesport	20
Battlestation	120
Beast Wars	40
Beatmania	190
Beatmania Euro	190
Bedlam	20
Big Air	30
Bio Freaks	80
Bishi Bashi Special	180
Black Dawn	20
Blade	190
Blam! Machinehead	20
Blast Chamber	40
Blast Radius	100
Blasto	70
Blaze & Blade	120
Blazing Dragons	70
Bloodlines	160
Bloody Roar	60
Bloody Roar 2	140
B-Movie	20
Bob the Builder	190
Bomberm Fantasy R.	190
Bomberman World	190
Brahma Force	120
Breakout	190
Breakpoint Tennis	20
Breath of Fire 3	120
Brian Lara Cricket	160
Broken Helix	60
Broken Sword	140
Broken Sword 2	150
Brunswick C Pro Bowl	120
Brunswick Pro Bowl 2	190
Bubble Bobble	100
Bubsy 3D	100
Bug Riders	80
Buggy	70
Bugs Bunny	190
Bugs Life Activity C.	120
Burning Road	20
Bushido Blade	120
Bust A Groove	140
Bust A Move 2	80
Bust A Move 3	100
Bust A Move 4	160
Buster & Beanstalk	190
Buzz Lightyear Star C	190
C&C Red Alert	100
C&C Retaliation	150
C3 Racing	60
Caesars Palace	140
Caesars Palace 2	190
Caesars Palace 2000	190
Capcom Gen Vol 1	180
Cardinal Syn	60
Carmageddon	140
Carmageddon 2	190
Carnage Heart	60
Casper	100
Castlevania 1	160
Castrol Honda Superb	60
Castrol Honda S 2000	190
Centipede	150
Champ Bass Fishing	190
Champ Motocross	190
Chaos Break	190
Chase the Express	190
Cheesy	20
Chessmaster 2	190
Chessmaster 3D	190
Chill	40
China	160
Chocobo Racing	100
Chronicles of t Sword	20
Circuit Breakers	120
City of t Lost Children	130
Civilization 2	190
Clock Tower	40
Colin McRae Rally	100
Colin McRae Rally 2	220
Colony Wars	20
Colony W 3: Red Sun	130
Colony W Vengeance	70
Command & Conq	80
Constructor	140
Contra Legacy War	20
Cool Boarders	20
Cool Boarders 2	70
Cool Boarders 3	120
Coolboarders 4	190
Courier Crisis	70

Gran Turismo 2

[Racing] **130:-**

Ja vauhti kiihtyy!

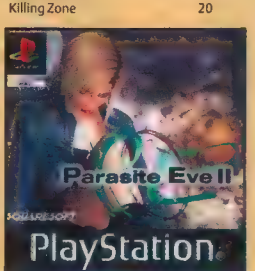
Crash Bandicoot	80
Crash Bandicoot 2	100
Crash Bandicoot 3	130
Crash Team Racing	190
Crime Killer	80
Crisis Beat	180
Critical Depth	20
Criticom	20
Croc	100
Croc 2	190
Crow City of Angels	80
Crusader No Remorse	20
Crusaders of M & M	190
Crypt Killer	20
Cyber Tiger	120
Cyberia	20
Cybersled	10
Cyberspeed	10
D	70
Dance Dance Revolut	190
Dark Forces	120
Darklight Conflict	20
Darkstalkers	70
Darkstalkers 2	80
Darkstalkers 3	160
D Mirra Freesty. BMX	190
Davis Cup Tennis	70
Dead Ball Zone	20
Dead or Alive	120
Deathtrap Dungeon	70
Defcon 5	20
Demolition Racer	190
Descent	70
Descent 2	80
Destrega	220
Destruction Derby	80
Destruction Derby 2	130
Destruction D RAW	190
Deuce	190
Devils Deception	20
Devils Dice	120
Diablo	150
Die Hard Trilogy	80
Die Hard Trilogy 2	190
Digimon World	190
Dino Crisis	120
Dino Crisis 2	190
Discworld	140
Discworld 2	180
Discworld Noir	190
Disneys Dinosaur	190
Disneys Magical Rac T	190
Disneys Mag. Tetris	190
Disruptor	20
Divers Dream	110
Dodgem Arena	40
Donald Duck	190
Doom	130
Dragon Ball Final B.	190
Dragon Heart	20
Dragon Valor	130
Dreams	110
Driver	120
Duke Nukem 3D	100
Duke Nukem T 2 Kill	160
Dukes of Hazzard	140
Dukes of Hazzard 2	190
Dune 2000	190
Dynasty Warriors	100
Eagle One: Harrier Att	190
Earthworm Jim 2	120
Eartworm Jim 3D	190
ECW Anarchy Rulz	190
ECW Hardcore Rev	140
Egypt	120
El Dorado	190
Eliminator	60
Epidemic	20
Escape ODT	70
ESPN Extreme Games	20
ESPN G Outdo. Game	190
Eternal Eyes	190
Euro 2000	190
European Super Lea.	190
Everybodys Golf	80
Everybodys Golf 2	150
Evil Zone	140
Evo's Space Adv.	150
Excalibur 2055 AD	20
Exhumed	100
Explosive Racing	20
Extreme 500	140
Extreme Pinball	70
Extreme Snowbreak	20
F.A Premier L Man 2k	80
F.A Premier L Man	80
F.A. Manager	60
F.A. Prem L Man 2001	190
F.A. Premier L Star	60
F.A. Prem L Star 2001	190
F1 2000 EA	160
F1 Champ Season 2k	190
F1 Rac. Champ (UBI)	190
F1 World G Prix 99	190
Fade to Black	60
Fantastic Four	80
Fear Effect	220
Felony 11-79	70
Fifa 2000	160
FIFA 97	20
FIFA 98	60
FIFA 99	120
Fifth Element	40
Fighter Maker	190
Fighting Force	100
Fighting Force 2	150
Final Doom	160
Final Fantasy 7	100
Final Fantasy 8	130
Firo & Klawd	70
Fishermans Bait	150
Fishermans Bait 2	190
Flintstones Bedr. Bow	190
Floating Runner	40
Fluid	70
Formula 1 99 (EA)	80
Formula Karts	70
Formula Nippon	190
Formula One	20
Form One 2k (Sony)	190
Formula One 97	20
Formula One 98	40
Form. One 99 (Sony)	80
Forsaken	60
Frank Thomas Baseball	70
Frenzy	80
Frogger	70
Frogger 2	190
Front Mission 3	190
Full Tilt Battle Pinball	80
Future Cop LAPD	90
Galaga	190
Galaxian	60
Galaxy Fight	70
Galerians	190
Gauntlet Legends	190
G-Darius	70
Gekido	190

Grandia

[Roolipeli]

160:-

Gerry Lopez Surf Rid.	190
Gex	90
Gex 3 Deep Cover	120
Gex 3D	130
Ghost in the Shell	120
Ghoul Panic	160
Global Domination	80
Glover 1	120
Goalstorm	20
Golden Goal	40
Golf Pro	120
Goofy's Fun House	190
G-Police	20
G-Police 2	120
Gran Turismo	60
Gran Turismo 2	130
Grand Theft Auto	80
Grand Theft Auto 2	180
G T A London	100
Grandia	160
Granstream Saga	150
Gridrun	20
Grind Session	190
Grudge Warriors	50
Guardian Crusade	150
Guardian Heroes	70
Guardian of Darkness	70
Guilty Gear	190
Gungage	150
Hard Boiled	20
Hard Edge	120
Hardcore 4x4	80
Harvest Moon	190
Heart of Darkness	120
Heberekes Popoitto	20
Hell Night	190
Hercs Adventure	70
Hercules	120
Hexen	60
Hi Octane	20
Hogs of War	190
Hot Wheels Turbo Rac	70
Hugo	130
Hugo 2	190
Hydro Sport Racing	190
Hydro Thunder	90
Hyper Match Tennis	20
Impact Racing	20
In Cold Blood	160
In the Hunt	20
Incredible Crisis	90
Incredible Hulk	90
Independence Day	20
Indy 500	90
Infestation	110
Inspector Gadget	190
Int. Motocross X	60
Int. Sup Soccer 2000	190
Int. Sup Soccer 98	60
Int. Sup Soccer DeLuxe	60
Int. Sup Soccer Pro	70
Int. Sup Soccer P Evol	160
Int. Track & Field	130
Int. Track & Field 2	190
Invasion	110
Iron & Blood	20
Iron Man X/O	20
Iznogoud	140
Jackie Chan	190
Jade Cocoon	190
J McGrath Cross 2000	190
J McGrath Supercr 98	160
Jersey Devil	40
Jet Raider	20
Jet Raider 2	20
Jet Rider 3	120
Jimmy W Cueball 2	190
Jo Jo's Bizarre Adv	160
Joe Blow	120
Johnny Bazookatone	20
Jonah Lomu Rugby	70
Judge Dredd	40
Jumping Flash!	20
Jumping Flash! 2	40
Jupiter Strike	20
Jurassic Park Lost W	70
K1 the Arena Fighters	100
Kagero Deception 2	120
Kart Duel	90
Kart Duel 2	120
Kasparov	190
Kengo	120
Kensai	80
Kick Off World	20
Kileak the Blood	20
Killing Zone	20



Parasite Eve 2

[Seikkailu]

Huikea seikkailu! **190:-**

King of Fighters 95	90
Kings Field	20
Kingsley	60
KKND Krossfire	190
Klonoa	130
Knock Out Kings 2k	140
Knock Out K 2001	190
Knock Out Kings 99	40
Konami Open Golf	80
Koudelka	190
Krazy Ivan	20
Kula World	140
Kurushi	120
Kurushi 2	140
Last Report	80
Le Mans 24 Hour	60
Legacy of K 2 Soul R	120
Legacy of Kain	80
Legend	120
Legend of Dragoon	190
Legend of Kartia	140
Legend of Legaia	150
Lego Racers	160
Lego Rock Raiders	150
Leijonakuningas 2	190
Lemmings 3D	90
Lemmings Collection	120
Lethal Enforcers	120
Libero Grande	120
Lifeforce Tenka	40
Little Big Adventure	60
Little Mermaid 2	190
Live Wire	90
LMA Manager	120
Loaded	20
Lomax	80
Lone Soldier	20
Lost Vikings 2	120
Lucky Luke	120
Machine Hunter	70
Madden 97	20
Madden 98	60
Madden 99	70
Madden NFL 2000	120
Madden NFL 2001	190
Magic Carpet	20
Magic the Gathering	160
Magical Drop 3	160
Magical Stones	160
Martian Gothic: Unific	60
Marvel Super Heroes	70
Marvel Super Heroes vs Street Fighter	100
Marvel vs. Capcom	150
Mary King Riding Star	140
Mass Destruction	20
Master of Monsters	160

Need for Speed Porsche

[Racing]

Mukana kaikki Porchet! **190:-**

Matt Hoffman BMX	190
Max Power Racing	60
Maximum Force	120
MDK	70
MDK 2	120
Mechwarrior 2	70
Medal of Honor	130
Medievil	80
Medievil 2	150
Mega Man 8	100
Mega Man Battle & Ch	120
Mega Man Legends	120
Mega Man X3	90
Mega Man X4	110
Men in Black	90
Messiah	190
Metal Gear Solid	130
Metal Gear S Add On	100
Michael Owen WLS 9	100
Mickeys Wild Adv	80
Micro Machines V3	100
Micro Maniacs	160
Midnight in Vegas	190
Midnight Run	40
Millenium Solider	120
Millie Miglia	160
Mis Adventure of Tron	190
Missile Command	60
Mission Impossible	150
MK Special Forces	190
Moho	160
Monaco Grand Prix 2	70
Monkey Hero	160
Monopoly	170
Monster Force	160
Monster Rancher	190
Monster Seed	160
Monster Trucks	70
Mortal Kombat 3	70
Mortal Kombat 4	140
Mortal Kombat Myth	100
Mortal K Spec. Forces	190
Mortal Komb Trilogy	100
Mortimer the Chicken	190
Moto Racer	60
Moto Racer 2	100
Moto Racer World T	190
Motocross Madness	190
Motorhead	60
Motormash	70
Motortoon GP 2	60
Mr Domino	70
Mr Driller	190
Ms Pacman Maze Mad	190
MTV Snowboarding	150
Mulan Story	160
Mummy. the	190
Muppet Monster Adv	170
Muppets Race Mania	150
Music	120
Music 2000	190
Myst	80
Mystical Ninja	190

Nagano Wint Olymp.	100
Namco Museum Vol. 1	60
Vol. 2	80
Vol. 3	90
Vol. 4	100
Vol. 5	150
Nanotek Warrior	30
Nascar 2000	100
Nascar 99	80
NBA Basketball 2000	1100
NBA Fastbreak	60
NBA Live 2000	100
NBA Live 2001	190
Need for Speed	40
Need for Speed 2	60
Need for Speed 3	80
Need for Speed 4	100
Need f Sp 5: Porsche	190
New Adv Superman	190
Newman Haas Racing	100
Next Tetris	190
N-Gen Racing	190
NHL 2000	120
NHL 2001	180
NHL 97	20
NHL 98	40
NHL 99	60
NHL 99 Pro	60
NHL Blades of Steel 2k	150
NHL Breakaway 98	60
NHL Champ 2000	140
NHL Face Off	20
NHL Face Off 2000	100
NHL Face Off 97	20
NHL Face Off 98	60
NHL Face Off 99	70
NHL Powerplay	20
NHL Powerplay 98	40
NHL Rock the Rink	110
Nightmare Creatures	90
Nightmare Creat 2	190
Ninja	120
No Fear D.hill M.bikin	140
Noddy 3	190
Note. the	60
Novastorm	70
Nuclear Strike	140
Oddworld 1 Abes Odd	100
Oddworld 2 Abes Ex	140
Off World Interceptor	50
Official Formula 1	190
Olympic Games	70
Olympic Soccer	20
Omega Boost	140
One	70
Onside Soccer	60
Overblood	70
Overblood 2	130
Overboard	60
Pacman World	160
Pandemonium	130
Pandemonium 2	160
Panzer General	190
Parappa the Rapper	150
Parasite Eve 2	190
Parodius	70
Pax Corpus	70
Penny Racers	70
Perfect Assassin	70
Perfect Weapon	70
Pet in TV	90
Phat Air Snowboard	100
Philosoma	70
Pitball	60
Pitfall 3D	80
Plane Crazy	120
Player Manager	70
Player Manager 2000	170
Player Man 98/99	150
Pocket Fighters	140
Poed	70
Point Blank	130
Point Blank + Ase	300
Point Blank 2	160
Pong	120
Poof Hustler	160
Pop & Pop	150
Pop'n'Music	150
Populous the Begin.	60
Porsche Challenge	50
Power Move P Wrestl.	70
Power Rangers: Lightspeed Resc	180
Power Serve Tennis	90
Poy Poy	90
Poy Poy 2	120
Premier Man 2000	190
Premier Manager 98	90
Premier Manager 99	120

Theme Park World

[Simulaatio]

Johda huvipuistoa! **190:-**

Primal Rage	90
Prime Goal	40
Pro 18 W Open Golf	40
Pro Pinball	130
Pro Pinball Big R USA	70
Pro P Fantastic Journ.	120
Pro P Timeshock	120
Project Overkill	70
Psybadek	90
Psychic Detective	40
Psychic Force	70
Puchi Carat	160
Puma Street Soccer	140
Qbert	80
Quake 2	150
R4 Ridge Racer Type 4	100
R4 R R Type 4 +JogCon	170
Racing Simulator 2 UBI	70
Radical Bikers	180
Rage Racer	70
Raging Skies	70
Raiden Project	40
Railroad Tycoon 2	140
Rainbow Six	190
Rally Championship	160
Rally Cross	70
Rally Cross 2	140
Rally Masters	195
Rampage Through T	140
Rampage World Tour	140
Rampage W Tour 2	150
Rapid Racer	70
Rapid Reload	70
Rascal	90
Rat Attack	130
Rat Pack Games	190
Raven Project	60
Ray Tracer	70
Rayman	120
Rayman 2	190
Raystorm	80
RC Stunt Copter	150
Re Volt	150
Ready 2 Rumble	190
Real Bout Fatal Fury	40
Rebel Assault 2	70
Reboot	70
Reel Fishing	190
Reel Fishing 2	190
ReLoaded	80
Renegade Racer	190
Rescue Shot	190
Resident Evil	100
Resident Evil 2	130
Resident Evil 3	150
Resident Evil Dir. Cut	150
Res Evil Gun Survivor	190
Retro Force	140
Return Fire	80
Revolution X	70
Ridge Racer	60
Ridge Racer Revolution	80
Riot	70
Rise 2 Resurrection	40
Rising Zan	170
Risk	80
Rival Schools	140
Shao Lin	190
Sheep	180
Shellshock	40
Shockwave Assault	40
Silent Bomber	140
Silent Hill	190

Keskusyksiköt ja tarvikkeet

Keskusykisköt

	Myynti	osto
Dreamcast keskusyksikkö	950	550
Playstation 2		
Playstation , vanha malli	500	250

PlayStation keskusyksikkö

[käytetty]

Takuu 1kk **500:-**

PS-One, uusi malli	545	300
Gameboy Color	395	200
Nintendo 64	450	200

Varaamme oikeuden hinnanmuutoksiin. Tarkista varastotilanteemme soittamalla numeroon 02-27 57 600.

PSX tarvikkeet

	Myynti	Osto
Action Replay Professional Dat	180	90
Antennikaapeli tarvike	60	30
Antennikaapeli Original	80	40
PO Analog Original	90	40
PO Dual Shock tarvike	110	55
PO Dual Shock Original	130	60
M.kortti 1080 Block	280	140
M.kortti 120 Block	100	50
M.kortti 15 Block. tarvike	40	20
M.kortti 240 Block	140	40
M.kortti 60 Block	90	45
M.kortti 30 Block	70	35
M.kortti Original	50	25
Multi Tap, Sony	120	60
Multi Tap Joytech	100	30
Hiiri, Sony	100	50
Hiiri, tarvike	80	40
Ase Erazer Gun. Scorpion	110	55
Ase Real Arcade Light Gun	200	100
Ratti Ferrari Shock 2 Force	300	150
Ratti iPlaystation Mad Catz v2	300	150
RGB-kaapeli	80	20
X-Tender	45	20

PC CD - Suosituimmat

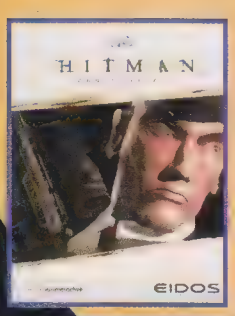
Zeus Olympens H.
[Strategia]
Gameplay-hinta 269:-

B17 The Mighty Eight
[LentoSim.]
Gameplay-hinta 269

Alice
[Seikkailu]
Gameplay-hinta 269:-

Delta Force Land War.
[Action]
Gameplay-hinta 269:-

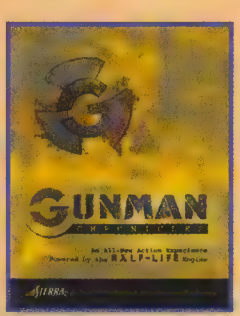
Age of Empires 2 Conq Exp	199	F/A-18 Simulator (Janes)	269	Majesty	249	Sims	289
Age of Empires 2: Collectors E	soita	F1 2000 EA	199	MDK 2	239	Slave Zero	239
Age of Sails 2	269	F1 Championship Season 2000	269	Mercedes Truck Racing	249	Sno-Cross Extreme	199
Aikens Artifact	269	F1 Manager EA	199	Metal Gear Solid	269	Soldier of Fortune	269
Airfix Dogfighter	269	F1 Racing Championship (UBI)	269	Midtown Madness 2	269	Soulbringer	249
Airline Tycoon	199	F1 World Grand P 2000 (Eidos)	269	Might and Magic 8: Day of the	269	South Park Rally	269
Alice	269	F-18 DVD Edition	269	Mortyr	269	Star Trek Voyager Elite Force	269
B17 The Mighty Eight	269	FIFA 2001	269	MTV Sports Skateboarding	269	Start Up	229
Baldurs Gate 2 Shadow of Amn	269	Fur Fighters	269	Mummy, The	269	STCC 2.0	249
Battle Isle 4	269	Giants: Citizen Kabuto	soita	NBA Live 2001	269	Stunt GP	269
Blair Witch Project Vol. 1	199	Grand Prix 3	269	Need for Speed 5: Porsche	269	Stupid Invaders	269
Blair Witch Project Vol. 2	199	Grand Prix World	269	NHL 2001	269	Submarine Titans	269
Blair Witch Project Vol. 3	199	Grinch, The	249	Nira Drag Racing	269	Sudden Strike	269
C&C Red Alert 2	269	Gunlok	299	No Ones Lives Forever	269	Superbikes 2001	269
Casino 1.0 Mirage	169	Gunman Chronicles	269	Original War	269	SWAT 3: Close Quarters Battle	269
Championship Manager 00/01	269	Heist	269	Outforce	269	Svea Rike 3	269
Championship Surfer	199	Hidden & Dangerous 2	soita	Panzer General 3	269	Sydney 2000	269
Chessmaster 8000	199	Hitman Codename 47	269	Pizza Connection 2	269	Theocracy	239
Chicken Run	269	Hogs of War	249	Polis 2	199	Thief 2: The Metal Age	269
Civilization Call to Power 2	269	Hugo The Magic Potion	249	Pro Rally 2001	269	Tiger Woods PGA Tour 2001	269
Colin McRae Rally 2	269	Hugo The Quest for t Sunston	249	Quake 3 Arena	149	Timeline	269
Combat Flight Sim 2: Pacific T	269	I'm Going in	269	Quake 3 Team Arena Exp	soita	Tomb Raider Chronicles	269
Crimson Skies	269	Icewind Dale	269	Racing Madness	229	Tony Hawk 2	269
Deer Hunter 4	199	Icewind Dale DVD Edition	269	Rainbow Six Covert Ops Ess.	239	Traffic Giant	269
Delta Force Land Warrior	269	In Cold Blood	269	Rainbow Six Golden Pack	199	Traveller	269
Deus Ex	269	Infestation	199	Rally Masters	269	Ultima Ascension	249
Diablo 2	269	Insane	269	Resident Evil 3	269	Ultima Online Renaissance	199
Diablo 2 Collectors Edition	269	Jet Fighter 4	269	Return to Castle Wolfenstein	soita	Vampire: The Masqurade	269
Dino Crisis	269	Journalist	249	Rogue Spear (Rainbow Six 2)	249	War Torn	269
Dogs of War	269	Kao the Kangeroo	269	Roller Coaster Tycoon	199	Who Wants to be a Millionaire	249
Dracula Resurrection	269	Kingdom under Fire	269	Rowan's Battle of Britain	soita	Windows ME (updgr. Win98)	469
Drakar och demoner	269	KISS Psycho Circus	269	Rune	269	Virtual Pool 3	269
Ducati World	269	Leadfoot	249	Sacrifice	269	Virtual Skipper	249
Dukes of Hazzard	199	Lego Alpha Team	269	Screamer 4x4	269	Wizard & Warriors	269
El Dorado	229	Lego Creator Knight's Kingdom	269	Settlers IV	269	Woody Woodpecker Racing	249
Escape from Monkey Island	269	Lego Legoland	269	Sheep	soita	Worms World Party	269
Europa Universalis	269	Lego Stunt Racers	269	Shogun Total War	269	V-Rally 2	249
Everquest Scars of Velious	199	Lemmings Revolution	239	Silent Hunter 2	269	X-Com Alliance	269
Extreme Mountain Biking	199	Links 2001	269	Simon the Sorcerer 3D	269	Zeus - Olympens Mästare	269



Hitman Codename 47
[Action]
Gameplay-hinta 269:-

I'm Going In
[Action]
Gameplay-hinta 269:-

Sacrifice
[Strategia]
Gameplay-hinta 269:-



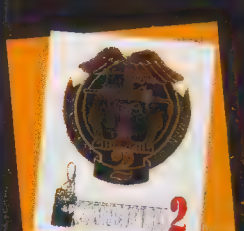
Gunman Chronicles
[Action]
Gameplay-hinta 269:-

Ennakko-varaa:

"Ennakkovaraa tilauksesi jo tänään niin tuote toimitetaan sinulle välittömästi sen ilmestyttyä. Kätevää!"

Oni
[Action] 269:-
Julk.pvä 30 jan – 01

Tribes 2
[Action] 269:-
Julk.pvä 1 feb - 01



Commandos 2
[Strategia] 269:-
Julk.pvä 1 mars – 01

Suuri valikoima, nopeat toimitukset!

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

DVD Region 2 elokuvia

Fight Club
[Action]
Gameplay-hinta 169:-

Gladiator
[Seikkailu]
Gameplay-hinta 159:-

Gone in 60 Seconds
[Action]
Gameplay-hinta 149:-

Saving Private Ryan
[Draama]
Gameplay-hinta 149:-

Alien 1	179	Clint Eastwood Box	249	Heat	149	One Flew Over	139
Alien 2	179	Con Air	139	Highlander	119	Papillon: Collectors Edition	159
Alien 3	179	Das Boot	159	Hollywood Gigolo	139	Patrioter	159
Alien Legacy Box (keräily)	669	Dead Presidents	129	Beeing John Malkovich	139	Pinocchio	159
American Beauty	149	Deep Impact	159	Insider. The	139	Pokemon the Movie	199
American Graffiti	149	Fifth Element, the	139	Hunt for Red October	159	Pongo ja 101 dalmatialaista. D	159
American History X	139	Viidakkokirja	159	Jurassic Park	159	Perfect Storm, the	139
Any given sunday	149	Dogma	139	Long Kiss Goodnight	159	Red Hot Chili Peppers - Funky	159
Apocalypse Now	159	Dragonheart 2	159	LA Confidential	139	Saving Privat Ryan: S Ed (2 DVD)	149
Arlington Road	139	Easy Rider	159	Kaunotar ja Kulkuri, Disney	159	Seven Years In Tibet	139
Beach	159	Erin Brokovich	159	Led Zeppelin Live	139	Sixth Sense, the	149
Big Lebowski	149	Eyes wide shut	139	Pieni Merenneito 2	159	Talented Mr. Ripley	139
Blade Runner Directors Cut	139	Fantasia	159	Lion King 2	159	Tarzan	169
Boogie Nights	139	Fantasia 2000	159	Lost in space	139	Taxi Driver	149
Bowfinger -	149	Fight Club	169	Magnolia	159	Terminator	149
Boyz n´The Hood	159	Fucking Åmål	159	Matrix	139	Terminator 2	149
Braveheart	159	Ghostdog	159	Metallica - With The San Frans	239	Three kings	139
Bullitt	79	Gladiator	159	Mission to Mars	159	Toy Story	159
Snow Falling on Cedars	139	Gone in 60 seconds	149	Mulan. Disney	159	Toy Story Box (Toy Story 1 & 2)	239
Citizen Kane	139	Goodfellas (Maffia Brothers)	129	Green Mile	139	Tsatsiki	159

299:-

Huipputarjous nopeille!
PS-One peli FIFA 2000 ja Joytechin 15 paik. muistikortti yhdessä vain 299;-
(voim. niin kauan kuin m.kortteja riittää)

Kärsämäentie 8, 20300 Turku
puhelin 02-27 57 600
telefax 02- 25 10 055
www.gameplay.fi
ark.9-18. la 10-14

Dreamcast peruspaketti
Sis. keskusyksikkö, Segan peliohjain, virtakaapeli, scartliitin, Chu Chu Rocket-peli, sisäinent 56k modeemi, puhelinliitin. Takuu 6kk

Hintamme 1495:-

Dreamcast DVD-paketti
Dreamcast peruspaketti *(ylä)*
+ DVD Samsung 511
DVD, VCD, ACD, CD-RW, CD-R, S-VHS, RGB, Dolby Digital out, NTCS, PAL, Moving pict.zoom

3295:-

Näin tilaat:
1. Kirjoita tuotteen nimi, hinta ja henkilötietosi
2. Leikkaa kuponki irti ja postita
3. Voit tilata myös osoitteesta www.gameplay.fi tai soittaa 02-27 57 600

Toimitusehdot
Gameplay Oy, puh. 02-2757600 Avoinna ark. 9-18, la 10-14 Fax 02-2510055,
E-mail info@gameplay.fi, www.gameplay.fi

Hinnat. Kaikki hinnat on ilmoitettu Suomen markoissa ja ne sisältävät arvonlisäveron (ALV)). Varaamme oikeuden hinnanmuutoksiin. Gameplay ei vastaa mahdollisista painovirheistä.

Rahti ja toimitukset.
1. Ennakkotilaaminen Internetin kautta – lisätietoja www.gameplay.fi tai 02-27 57 600.
2. Postiennakko – Tilauksesi toimitetaan lähimpään postitoimipaikkaan paketin koosta riippuen postin toimitusehtojen mukaisesti 2-4 työpäivässä. Tilaukseen lisätään postikuluja 35-60mk tilauksen koosta riippuen (esim.PSX-peli=35mk, ratti=60mk).
3. 14 päivää maksuaikaa – Ilmoita tilausta tehdessäsi haluavasi tuotteet laskulle. Tarvitsemme koko hankilötunnuksesi, jotta voimme tarkistaa luottotietosi Suomen Asiakastieto Oy:stä. Mikäli voimassa olevia maksuhäiriöitä ei ole, toimitetaan tilauksesi yhdessä laskun kanssa joko suoraan kotiisi tai lähimpää posti-toimipaikkaan paketin koosta riippuen. Postikulut 35-60mk lisätään paketin hintaan. Maksamaton lasku jätetään perintätoimiston perittäväksi. Perimme jokaisesta maksuhuomautuksesta 30mk. Laskulle voi tilata enintään 2000 (kaksituhatta) markan edestä.

Mikäli luottohäiriöitä ilmenee, toimitetaan tilaus postiennakolla.

Kaikilla tuotteilla on tilaustavasta riippumatta Kuluttajasuojalain edellyttämä7 työpäivän palautusoikeus laskien lunastuspäivästä.

Takuu & reklamaatiot.
Kaikilla uusilla tuotteilla on 6kk:n (kuusi kuukautta) takuu. Takuu ei korvaa väärinkäytöksiä. Käytetyillä tuotteilla takuuaika on 1kk.

Pidtämme oikeuden loppuunmyyntiin.
Pidätämme oikeuden tuotteen loppuunmyyntiin, hinnanmuutoksiin, virheellisiin hintatietoihin, painovirheisiin ja muihin mhdollisiin tietovirheisiin, joita voi esiintyä luettelossamma, kotisivuillamme tai mainoksissamme.

Ikäsuositus
Alle 18-vuotias voi tilata vain holhoojan suostumuksella.

Allekirjoitus
Kaikissa kuponkitilauksissa tulee olla tilaajan allekirjoitus. Alle 18-vuotiailla kupongin allekirjoittaa holhooja. Pidätämme oikeuden olla toimittamatta allekirjoittamattomia kuponkitilauksia.

Tilauskuponki

Gameplay maksaa postimaksun

Tuote (tekstaa selvästi)	Hinta

Nimi	E-mail
Osoite	Postinumero- ja toimipaikka
Henkilötunnus tilattaessa laskulle (kts, toimitusehdot)	SP1-01
Puhelin	Allekirjoitus (alle 18-vuotialla huoltajan)

Gameplay
Vastauslähetys
Sopimus
20700-49
20003 Turku

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Rare on tullut tunnetuksi Nintendon alkuperäisten peli-ideoiden kierrättäjänä. *Diddy Kong Racingia* on esimerkiksi kutsuttu *Mario Kart 64* -klooniksi. Mutta kun on pelannut *Mickey's Speedway USA:ta, Diddy Kong Racing* tuntuu sen rinnalla ihan omalta jutultaan. Tämä peli nimittäin on silkkaa *Mario Kart 64*:ää, pääosassaan itse Mikki Hiiri.

Olemme valittaneet tästä aikaisemminkin, mutta Rare ei siitä piittaa. *Mickey's Speedway USA* on taas yksi esimerkki siitä miten häpeilemättömästi firma lainailee muiden peli-ideoita. Yhteneväisyydet Nintendon *Mario Kart 64*:ään ovat niin ilmeisiä, että se on lähes naurettavaa. Mutta tuttuun tapaan Rare on muuten tehnyt taas niin huolellista työtä, että sitä melkeinpä unohtaa kyseessä olevan kopion. Ainakin joksikin aikaa.

Ne, jotka ovat pelanneet *Mario Kart 64:ää, Diddy Kong Racingia* tai jotain muuta leikkisää PlayStationin kilpa-ajopeliä, tietävät mistä pelissä on kyse. Pelaaja valitsee hahmon, kilpailee tietokoneohjattuja vastustajia tai pelikumppaneita vastaan tietyn aikaa ja se, jolla on parhaat asemat summerin soidessa, voittaa kilpailun. Ja kuten tavallista, pelissä pärjäämiseen vaaditaan sekä taitoa kartingajossa että kykyä käsitellä oikealla tavalla niitä aseita ja bonusesineitä, joita radan varrelta saa kerättyä. Ainoa todellinen ero mainittuihin peleihin on se, että hahmot ovat erilaisia.

Kiitos Disneyn lisenssin on Rare saanut peliinsä mukaan joitakin tunnettuja Disney-hahmoja. Mukana ovat mm. Aku, Iines, Hessu, Mikki ja Musta Pekka. Ihanteellisia pelihahmoja kaikki. Juoni - jos sellaisesta nyt ajopelissä voi puhua - kiertyy sen ympärille, että Pluto pitäisi pelastaa ilkeiden kidnappaajien kynsistä. Siksi Mikki Hiiren kumppaneineen pitää matkata eri paikkoihin USA:ssa ja kilpailla toisiaan vastaan *Mario Kart* -tyyliin jossakin kolmesta pelitavasta, jotka ovat Traffic Troubles, Motor Way Mania ja Freewayphobia. Nämä eivät juurikaan eroa toisistaan lukuun ottamatta sitä, että Traffic Troubles on paljon helpompi kuin muut pelitavat. Lisäksi pelaaja voi valita kolmesta eri vaikeustasosta. Amatööritasolla peli käy äärimmäisen hitaaksi, jonka ansiosta pelaajalla on aikaa tutustua ohjaukseen. Keskivaikeassa vaihtoehdossa tempo kasvaa ja virhemarginaali on pienempi. Ammattilaistasolla voittoon pääseminen vaatii lopulta järjestelmällistä treenaamista. Mainittujen pelimuotojen lisäksi pelissä ovat Practise, Contest ja Time Trial -modet. Koska ne toimivat täsmälleen

Hessu on hieman yllättäen koko porukan nopein ajaja. Mutta pelaajan on osattava hallita hänen honteloa vartaloaan.

samaan tapaan kuin muissakin peleissä, ei yksityiskohtainen esittely liene tarpeellista.

Tämän pelin vahvuus on sen rakenteessa. Värikylläisillä taustoilla, vaihtelevilla radoilla ja ennen kaikkea takkuilemattomalla ohjauksella Rare osoittaa jälleen kerran kuuluvansa pelisuunnittelijoiden ehdottomaan eliittiin. Ja juuri siksi minusta onkin niin valitettavaa, että firma osoittaa kykyjään Nintendo-kopioiden kautta. Jos joku heikompilaatuinen firma olisi valmistanut *Mickey's Speedway USA*:n, lopputulos olisi aivan varmasti sietämättömämpi, mutta se olisi toisaalta tuntunut jotenkin luonnollisemmalta. Minusta Raren pitäisi kaiken osaamisensa kanssa hieman useammin kokeilla siipiään uusien ideoiden parissa. Kun ajattelee miten hyviä pelejä Rare on tuottanut omintakeisistakin lähtökohdista (*Goldeneye* ja *Perfect Dark*), en voi mitään sille, että tämä uusi peli tuntuu minusta hieman vastenmieliseltä julkaisulta.

Lopputuomioni on kuitenkin sellainen, että *Mickey's Speedway USA* on toistaiseksi parhaiten valmistettu *Mario Kart* -klooni. Henkilökohtaisesti en tosin ihmeemmin pidä Disney-hahmojen mukaan ymppäämisestä ja minusta *Diddy Kong Racing* oli tullessaan kiinnostavampi peli, mutta ymmärrän, että jotkut muut lienevät asiasta eri mieltä.

TANELI

PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **RARE**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4**
PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU**

GRAFIIKKA	Värikylläistä ja melko maukasta, joskaan ei omaperäistä.	7
ÄÄNET	Sopivan tuhdit.	6
KONTROLLI	Aivan kuin *Mario Kart 64*:ssä.	9
HAASTE	Pluton pelastaminen ei ole helppoa, mutta onneksi radat ovat vaihtelevia.	7
YHTEENSÄ	Parhaiten valmistettu *Mario Kart* -klooni tähän mennessä.	7

Pelin vahvuus on sen rakenteessa. Värikylläisillä taustoilla, vaihtelevilla radoilla ja ennen kaikkea takkuamattomalla ohjauksella Rare osoittaa jälleen kerran kuuluvansa pelisuunnittelijoiden ehdottomaan eliittiin. Ja juuri siksi onkin niin valitettavaa, että firma osoittaa kykyjään Nintendo-kopioiden kautta.

Minni on jäänyt alakynteen.

Neljän pelaajan yhteispeli on siisti vaihtoehto. Voimmeko vihjaista, että Musta Pekka onnistuu livahtamaan Mikin ohi viimeisessä kurvissa?

FIFA 2001

Uusintojen katseleminen voi joskus olla kivaa, mutta tässä pelissä sekään ei jaksa kiinnostaa.

NHL ja *FIFA* olivat pitkän aikaa kaksi itsestään selvää valintaa urheilupeleistä kiinnostuneille. Mutta aivan kuten *NHL 2001:kin* on myös PlayStation2:n *FIFA 2001* suuri pettymys. Mikä Electronic Artsilla oikein mättää?

Jos minun laillani pitää PlayStationin ja Nintendo 64:n varhemmista urheilupeleistä, ei *FIFA 2001* ole mitenkään miellyttävä uutuus. Ja uskoakseni pettymys on sitäkin suurempi niille, jotka uskoivat peli-idean vain paranevan PlayStation2:lle siirrettynä. Tehdyt muunnokset ovat nimittäin todella pahasti negatiiviseen suuntaan tehtyjä, ja monet *FIFA '99:n* ja *FIFA 2000:n* hienoista piirteistä loistavat poissaolollaan uutukaisessa.

Jo grafiikka tuntuu selvästi vähemmän luonnolliselta kuin edeltäjissä. Valaistus tuntuu olevan sinänsä kunnossa, mutta pelaajat liikkuvat melko jähmeästi ja sen sijaan, että olisi keskittynyt parantelemaan kentän varsinaisia pelitapahtumia, Electronic Artsilla näyttää riittäneen mielenkiintoa erilaisten mainosten hiomiseen. Jos esimerkiksi pelaa mukana olevilla ruotsalaisilla kentillä, saa kentän laidalta selkeänä näkyville mm. Aftonbladetin punaisen logon ja Åhlenin nettisaitin osoitteen. Tämä tietysti kuuluu osaltaan peliympäristön luonnollisuuden kehittelyyn, mutta kyllä pelissä pitäisi olla tärkeämpiäkin yksityiskohtia hiottavaksi.

Pelinhallinta ei myöskään tunnu yhtä luontevalta kuin aiemmissa peleissä. Toiminnot ovat samanlaiset, mutta kun vastapelaajat yrittävät katkaista syöttöjä, käy ilmi, ettei pelin tekoäly yksinkertaisesti ole tarpeeksi hyvätasoinen. Niinpä pelin latteutta kuvaa hyvin se, että nopeus tuntuu olevan ainoa ominaisuus, joka erottaa vaikkapa Parman huippupelaajan, Cannavaran ja Norrköpingin keskinkertaisen Frederik Bildin toisistaan. Tosin Cannavaran pitäisi pelissä olla myös parempi pukkaaja ja taklaaja, mutta se ei varsinaisesti näy missään.

Kun tätä kaikkea ajattelee, on vaikea olla pettymättä *FIFA 2001:een*. Mutta pelkästään se, että minä olen tyytymätön, ei toki tarkoita sitä, että peli olisi täysin arvoton. Kuten tavallista, peli sisältää lukuisia oikeita liigoja ja vaikkeivät ne nykyään enää olekaan yhtä omapiirteisiä kuin vielä jokunen vuosi sitten, on Electronic Arts edelleen se firma, joka osaa parhaiten systematisoida peleihinsä pelaajasiirrot ja sen sellaiset. Niinpä niille, jotka pystyvät sietämään keskinkertaista ohjausta ja puolivalmista grafiikkaa, pelistä saattaa olla iloa vaikka koko talveksi. Minä olen kuitenkin, kuten sanottua, liian pettynyt jaksaakseni edes yrittää voittaa skottien Premier League -sarjaa. **TANELI**

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **ELECTRONIC ARTS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-8** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT KONEET **PLAYSTATION**

GRAFIIKKA	Suhteellisen innotonta.	5
ÄÄNET	Hyviä, mutta eivät ansaitse suurempaa ylistystä.	6
KONTROLLI	Heikko.	5
HAASTE	Joukkuevalikoima on yhtä hyvä kuin ennekin. Siksi peliä on vaikea lopettaa, jos sille ontaa pikkusormensa.	7
YHTEENSÄ	Heikompi kuin edeltäjänsä.	5

FIFA 2001

FIFA 2001 on PlayStation-versiona siistimpi peli kuin PlayStation2:n puitteissa. Viime vuoden versioon verrattuna tämäkin tosin vaikuttaa turhalta julkaisulta.

FIFA -sarja on jo kauan ollut klassikon maineessa, mutta koska Electronic Arts julkaisee siihen joka vuosi uuden osan, tuntuvat enimmät rakennuspuut jo loppuun käytetyiltä. FIFA 2001 on niin uskomattoman samanlainen kuin edellisvuosienkin pelit, että jos eroista halutaan puhua, niin kyse on lähinnä heikentymisestä eikä parannelmista.

FIFA 2001 sisältää 58 eri maajoukkuetta - mikä on 12 enemmän kuin *FIFA 2000*:ssa - sekä 15 liigaa. Liigat ovat samat kuin edellisvuonnakin, paitsi että brassien klubijoukkueet eivät ole mukana tässä pelissä. Pelitapoja on tavalliset neljä: ystävyysottelut, treenaus, kausiottelut ja turnaukset. Kuten aiemminkin kuuluvat turnauksiin MM-kisat ja Electronic Artsin omat luomukset EFA ja ECC. Merkittävä muutos on se, että Electronic Arts on luopunut mahdollisuudesta pelata klassisilla joukkueilla eikä toimintoa ole edes korvattu historiallisilla otteluilla, jotka olivat mukana ennen klassisten joukkueiden toimintoa. Tämä on minusta heikennys verrattuna *FIFA 2000:een*.

Toinen yllättävä heikennys on grafiikassa. *FIFA 2001* on kyllä hieno, muttei lainkaan niin puhdas ja huolella viimeistelty kuin edelliset pelit olivat. Lisäksi eri vaikeustasojen ero on kasvanut. Professional-tasolla pelaaminen - eli Amateur-tason ja World Class -tason välissä - on selvästi helpompaa kuin aiemmin ja koska World Class tavalliseen tapaan vaatii lähes virheetöntä suoritusta, jos haluaa menestyä, pelistä puuttuu kunnon vaikeustaso varsinkin meille, jotka olemme pelanneet aiempia sarjan pelejä emmekä kaipaa niin paljon totuttelua.

Huolimatta heikennyksistä FIFA 2001 ei ole mikään huono peli. Pelihallinta on yhtä hyvä kuin aiemminkin ja vaikka moitinkin hiukan sitä, etteivät vastustajat ikinä pelaa joukkueena, kun pallo on minulla, sujuvat ottelut yleensä varsin juohevasti. Tosin minusta peli on turha hankinta. FIFA 2000 on edelleen parempi vaihtoehto. Olisi lähes mieletöntä hankkia uusi peli pelkästään sen sisältämien joukkueuudistusten takia.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **EA SPORTS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-8** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**
MUUT KONEET **PLAYSTATION2**

GRAFIIKKA	Hienoa, muttei yhtä hienoa kuin edeltäjässä.	7
ÄÄNET	Keskitasoa.	6
KONTROLLI	Yhtä hyvä kuin ennenkin.	8
HAASTE	Vaihtelua on, mutta vaikeustasoilla on liikaa eroja.	6
YHTEENSÄ	Melko hyvä, mutta *FIFA 2000* on parempi.	6

Jos ampuu aina näin oivallisia sijoituksia, kaikki maalivahdit ovat voimattomia. Edes Ravelli ei olisi torjunut tätä palloa.

Pelaajat ovat opetelleet uusia tanssiaskelia, joilla tuulettaa osumaa maalivahdin edessä.

Tämä poika on tehnyt juuri ekan liigamaalinsa, mutta saa tuulettaa osumaansa rauhassa, samalla kun muut joukkueen jäsenet älliströlevät taustalla.

SUPER BUST-A-MOVE

***Super Bust-A-Move* ei sovi ahtaan paikan kammosta kärsiville. Ellei ole nopea, kuplat tulevat varmasti yhä lähemmäs ja lähemmäs.**

Pitihän tämä arvata - Taito ei tietenkään voinut jättää *Bust-A-Move*-klassikkoaan pois PlayStation2:n puitteista. Mutta onko kuplien ammuskelu sen hauskempaa isommalla resoluutiolla?

Super Bust-A-Move on aivan kuten nimike kertoo jälleen uusi osio tehtäväpelien sarjaan. Ja paremmasta grafiikasta huolimatta ei pelistä ole niin kauheasti uutta sanottavaa. Pastellivärit sädehtivät näytöltä ja kaikki vanhat ja uudet hahmot ovat selkeitä. Kyse on siis ulkoisesti hienoimmasta *Bust-A-Move*-pelistä tähän saakka. Mutta lieneekö kukaan pelaaja ollut vaatimassa parempaa grafiikkaa? Kaipaako peli-idea sitä? Itse olisin äänestänyt mieluummin uuden pelitavan ja muunneltujen ratojen puolesta, mikäli olisin saanut vaikuttaa työryhmän mielipiteeseen.

Super Bust-A-Move tarjoaa täsmälleen samaa tehtäväpelaamista kuin sarjan aiemmatkin osat. Jos tuntee kehäväsymystä, voi vaihtaa pelaamisen 5 radan mittaiseksi harjoituspeliksi, jossa saa mahdollisuuden lämmitellä sormiaan ja muutenkin totutella pelaamiseen. Sitten voi heittäytyä johonkin pelityyliin: Classic sisältää lukuisia ratoja hitaasti kasvavin vaikeusastein ja kaikki juonteet vanhoista peleistä, kun taas Normal rakentuu samalle idealle, mutta sisältää uusia ideoita kuten minikuplia, joita voi ampua minireikien läpi, joista tavalliset kuplat eivät mahdu. Jos kaipaa lisää haastavuutta, pelissä on myös kahden pelaajan vaihtoehto tai kamppailu tietokonetta vastaan.

Pelissä voi valita monista mielikuvituksellisista hahmoista. Mutta oikeastaan valinta ei ole kovin merkityksellinen, sillä eri hahmojen erot ovat melko mitättömiä.

Tavalliseen tapaan peli kehittyy hiljalleen vaikeammaksi, päätyäkseen huippuunsa huimalla nopeudella, mikä tarkoittaa kovinta vastusta ja pienintä aikamarginaalia kunkin radan loppupuolella.

Pelin taustoista löytyy kaikenlaista kuvitusta pyörivistä tähdistä hysteerisiin kuvioihin. Taustojen kaikkien aktiviteettien takia on vaikeaa keskittyä kupliin, joita pitäisi ampua toisia samanvärisiä kuplia vasten saadakseen ne katoamaan. Tausta tekee pelaajasta niin hermostuneen, että tämä toisinaan unohtaa tähdätä kunnolla ja vain räiskii sinne tänne ilman sen kummempaa ajatusta. Tämä taktiikka johtaa varmaan tappioon. Tässä pelissä ei siis pelkästä nopeudesta ole mitään iloa, ellei pysty yhdistelemään siihen strategista ajattelua.

Tuntuu lähes tuhlailevalta pelata näin yksinkertaista 2D-peliä teknisesti niinkin kehittyneellä konsolilla kuin PlayStation2 on. Ne, joiden voisi kuvitella osaavan arvostaa peliä ovat ne, jotka ovat pelanneet aiempiakin versioita. Toisaalta, jos jo omistaa aiemmat osat, uuden hankkiminen on turhaa, koska se ei sanottavan paljon eroa edellisistä. Mutta jos on myynyt kaikki vanhat konsolit ja pelit ostaakseen PlayStation2:n, saattaa peli toki olla investoinnin arvoinen. Se on kaikesta huolimatta klassikko omassa sarjassaan ja antaa enemmän pelattavaa kuin useimmat uutuudet. LOVIISA

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **PULMAPELI** JULKAISIJA **ACCLAIM** VALMISTAJA **TAITO** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2**
PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hyvin värikylläistä, mutta radat ovat edelleen yksinkertaisia.	7
ÄÄNET	Suhteellisen mitäänsanomatonta. Selostus hiukan päällekäyvää.	6
KONTROLLI	Kuplat menevät sinne minne pitääkin.	8
HAASTE	Kestää, jos pitää ideasta - liian lyhyt, jos kaipaa vaihtelua.	7
YHTEENSÄ	Voittoisa peli-idea, joka joko nousee tai tuhoutuu PlayStation2:lla.	7

CHUCHU ROCKET

Hullutusta. Sillä sanalla pystyy parhaiten kuvailemaan *ChuChu Rocketia*. Lauma hiiriä valtaa tv-ruudun ja ne pitäisi ohjailla raketin sisälle. Ja tämä kaikki tapahtuu hirvittävän nopeassa tahdissa.

Kun Sonic Team ilmoitti suunnittelevansa tehtäväpelejä, monet alkoivat kohotella kulmakarvojaan. Miksi ryhmän pitäisi julkaista moisia pelejä? Kun *Samba De Amigo* sitten julkaistiin pelihalleilla, uskoivat monet Sonic Teamin lopullisesti menettäneen visionsa. Mutta kriitikot olivat väärässä. Japanin kenties paras pelitehdas tiesi tarkalleen mitä oli tekemässä. *ChuChu Rocket* on silkka mestariteos. Tiedän, että osa lukijoista suhtautuu tähän epäillen, mutta antakaa pelille mahdollisuus, niin tulette kyllä ymmärtämään mistä oikeastaan on kyse - puhtaasta peli-ilosta.

Parasta *ChuChu Rocketissa* on se, että se on yksinkertainen, niin yksinkertainen, että viisivuotiaskin pystyy pelaamaan sitä. Mutta tullakseen todella hyväksi pelaajaksi pitää omata hyvät refleksit ja kyky tehdä nopeita päätöksiä. Pelin periaate on simppeli. Hiiret, joita vyöryy esiin laumoittain, pitäisi ohjailla raketin sisälle. Se jonka raketissa on eniten hiiriä, kun aika tulee täyteen, on voittaja. Hiirten ohjaaminen radalla on suhteellisen helppoa. Jos painaa esim. X-nappia, ruudulle tulee ikoni siten, että hiiret juoksevat vasemmalle. Jos taas painaa Y-nappia, ne juoksevat ylös. Hyvin yksinkertaista. Jos mukana on vastapelaaja, kaikki ei olekaan enää yhtä simppeliä. Hän voi omilla ikoneillaan sekoittaa sinun ohjailusuunnitelmasi ja johtaa hiiret omaan rakettiinsa. Ikäänkuin tämä ei vielä riittäisi, on pelissä kissoja, jotka vaeltelevat vapaasti näytöllä ja ahmivat hiiriparkoja huimaavaan tahtiin. Jos saa kissan ohjattua vastustajan rakettiin, se tarkoittaa sitä, että vastustaja menettää kolmanneksen keräämistään hiiristä. Eli vaikka olisikin kerännyt nopeasti suuren määrän hiiriä, ne saattaa myös menettää pikavauhtia. Sekamelskan lisäämiseksi pelissä on myös hiiriä, jotka vetävät käyntiin ruletin. Se voi vaikuttaa pelin kulkuun olennaisesti, koska se voi heittää peliin lisää hiiriä ja kissoja sekä muuttaa nopeutta ja muita pelin asetuksia.

ChuChu Rocket on huippunopea tehtäväpeli. Kaikki tapahtuu niin uskomattomalla vauhdilla, että hermot tuskin ehtivät välittää käskyjä sormille hiirten ja kissojen ohjailemiseksi oikeille paikoille. Neljän pelaajan yhteispelin lisäksi pelissä on myös mahdollisuus online-pelaamiseen ja erilaisia tehtäväosioita. *ChuChu Rocket* voi vangita sinut ja ystäväsi pitkäksi aikaa lumoavaan otteeseensa tv-ruudun ääreen. Hyvin pitkäksi aikaa.

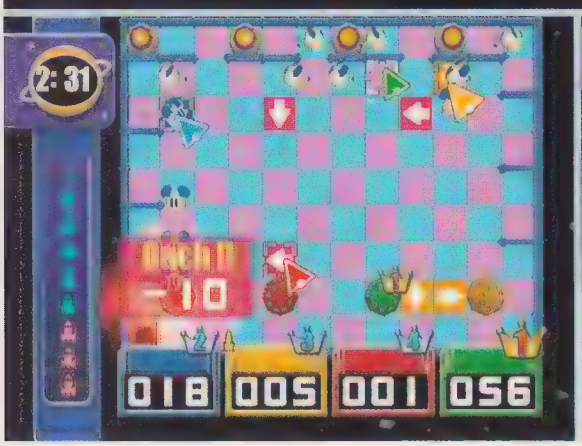
MARTTI

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **TEHTÄVÄPELI** JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **SONIC TEAM**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4**
PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Ei mitään mullistavaa, mutta silti toimivaa ja kaunista.	7
ÄÄNET	Tahti sekoaa helposti tömän stressaavan pelin mittaan.	6
KONTROLLI	Enemmän tai vähemmän täydellinen.	9
HAASTE	Peli on omintakeinen, yksinkertainen ja kestää vaikka kuinka pitkään.	9
YHTEENSÄ	Yksi omintakeisimmista tehtäväpeleistä pitkään aikaan.	9

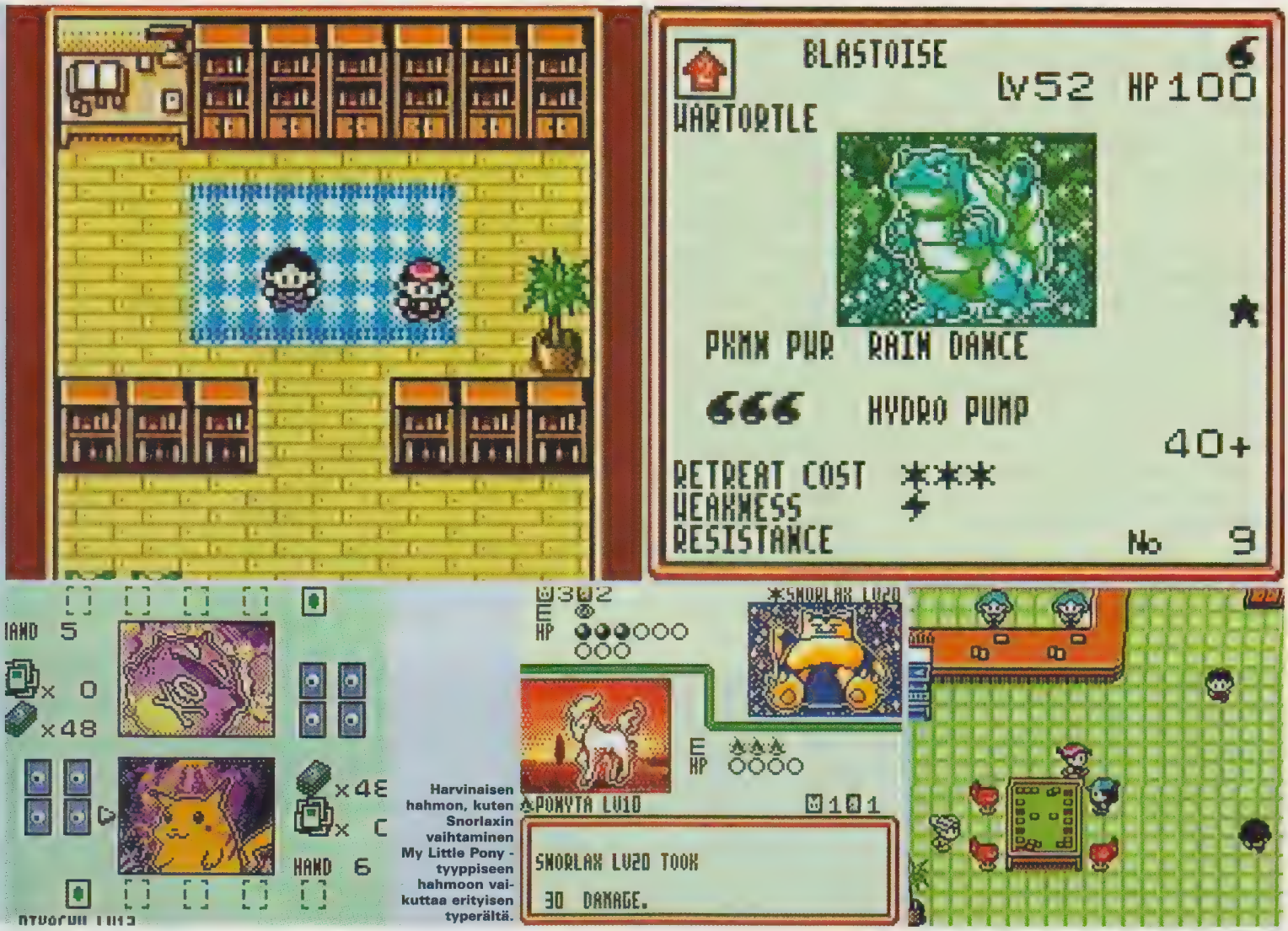
Tältä näyttää vain hiirimanian iskiessä. Pelaajan on pidettävä päänsä kylmänä.

Aina raketin noustessa joku on voittanut. Voittaja on se, joka on saanut lastattua eniten hiiriä rakettiinsa.



Cat Mania tarkoittaa nälkäisten kissojen invaasiota. Katit on ohjattava kauas omasta raketista - mieluiten vastustajan rakettiin...

POKÉMON TRADING CARD GAME



Harvinaisen hahmon, kuten Snorlaxin vaihtaminen My Little Pony -tyyppiseen hahmoon vaikuttaa erityisen typeältä.

Voin oikeastaan sanoa sanottavani heti kättelyssä. Jos pidät Pokémon-korteilla pelaamisesta, on sinulla hyvät mahkut rakastaa myös tätä peliä. Ellet kuitenkaan ole korttipeluri, on silti olemassa pieni mahdollisuus, että opit pelaamaan tätä ja myös pitämään tästä pelistä. Tuolloin saattaa tosin käydä niinkin, että kyllästyt efekteihin 10 minuutissa etkä palaa pelin pariin enää toiste.

Tämä peli on yksinkertaisesti sanottuna digitaalinen versio *Pokémon Trading Card Gamesta*. Korttipelisimulaattori, jossa on roolipelitarina kehyksenä ja opettavainen johdanto siitä miten Pokémon-korteilla pelataan. Mukana ovat kaikki 151 ensimmäistä Pokémonia korttihahmoina ja lisäksi viitisenkymmentä energia-, harjoitus- ja spesiaalikorttia, jotka ovat suoraan *Wizards of the Coasts* -korttisarjasta. Kokonaisuus on rakennettu johdannoksi korteilla pelaamisen saloihin ja seikkailun muotoon puetun pelin edetessä pelaaja saa hitaasti mutta varmasti johdatuksen korteilla pelaamisen mysteereihin ja hienouksiin.

Tosiasia on, ettei *Pokémon Trading Card Game* ole kovin helppo peli, mikä selittää sitä, että nuorille Pokémon-faneille korteista on muodostunut pelkkiä keräilyn ja vaihtamisen välikappaleita. Game Boy -versio onkin nähtävissä yrityksenä johdattaa suuri yleisö korteilla pelaamiseen, mutta ongelmana on edelleen se, että nuorimmille peli on aivan liian monimutkainen. Tämä siitä huolimatta, että peli Nintendon tavalliseen tapaan on huolella valmistettu tuote. Se että peli on englanninkielinen ei tietenkään Suomessa paranna tilannetta yhtään. Jos on jo oppinut korteilla pelaamisen, joutuu vielä käymään läpi koko treeniohjelman. Kun se on tehty, on käsissä hieno virtuaalinen korttipelikone, joka on parhaimmillaan sellaisissa peleissä, joita olisi epäkäytännöllistä hoitaa oikeilla korteilla. Pelaajan täytyy kuitenkin kuulua jo valmiiksi innostuneiden joukkoon osatakseen todella arvostaa sen mahtavuutta. Kyse on oikeastaan pelistä, joka pitäisi varustaa varoitustekstillä, joka kertoo mistä siinä on kyse. En haluaisi luonnehtia peliä heikoksi tuotteeksi, mutta sen myyminen taas yhtenä "pakko omistaa" -tuotteena Pokémon-kortteihin friikahtaneille lapsille on kyllä harhaan johtavaa markkinointia. Ellet ole koukussa tavalliseen *Pokémon*-korttipeliin, tämä digitaalinen versio tuskin tuo elämääsi mitään merkittävää uutta.

JOONAS

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **STRATEGIAPELI**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **NINTENDO** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU**

GRAFIIKKA	Toimivaa.	6
ÄÄNET	Plink-plonk-ääniä ja musiikkia.	5
KONTROLLI	Toimivaa.	7
HAASTE	Loputon - korttipelifanille.	8
YHTEENSÄ	Hyvin rakennettu korttipelisimulaattori.	5

DONKEY KONG COUNTRY

Raren suuri läpimurtonimike ja ehkä kautta aikain vallankumouksellisin peli siirtyy pieneksi Game Boy -peliksi. Mutta eikö juuri grafiikka tehnyt alkuperäisestä *Donkey Kong Countrysta* sen mikä se on?

Jotta vastustajat nolattaisiin oikein kunnolla, Diddy Kong vinkkaa heille ärsyttävästi ennen kuin hyppää näiden päälle tai työntää heidät alas jyrkänteeltä.

Teknisten rajoitusten takia on vaikea erottaa banaaneja ampiaisista, joten on oltava tarkkana, ettei Diddy saa piikkiä.

Minun pitää alkuun tunnustaa eräs asia. Arvostelin *Donkey Kong Countryn* noin 6 vuotta sitten ja vaikka aina olen sanomassa, että sisältö on paljon tärkeämpää kuin ulkomuoto, olin niin otettu pelin grafiikasta, että hetkeen en kyennyt näkemään pelissä mitään muuta kuin sen kauniin pinnan. Jo aiemmin jotkut olivat valmistaneet pelejä, joissa oli piirrettyjä hahmoja ja taustoja ja se mikä on nykyään alan standardi, sai tuolloin koko pelimaailman ällistymään. Kuten sanottua reagoin samalla tavalla, täynnä ihmetystä upeista näkymistä. Vannoin *Donkey Kong Countryn* olevan paras tasoloikka mitä olin pelannut milloinkaan. Annoin pelille korkeimman mahdollisen arvosanan ja kirjoitin, että sekä Marion että Sonicin on syytä tuntea itsensä lyödyiksi.

Pian tuon jälkeen tajusin erehdykseni. Kun hieno grafiikka alkoi olla jokapäiväinen ilmiö ja pystyin näkemään upean pinnan läpi, ei kaikki ollutkaan enää yhtä fantastista kuin aiemmin. Pelissä on yhä hyvin rakennettu pelihallinta ja kosolti haastetta, mutta radat tuskin kelpaavat samaan laatuluokkaan *Super Mario Bros 3:n* tai *Super Mario Worldin* kanssa.

Kun pelaan Game Boy Colorin *Donkey Kong Countrya* grafiikka ei ainakaan hämää arviointia. Niin pienellä näytöllä, niin matalalla resoluutiolla ja ennen kaikkea enintään 32 taustavärillä ja 24 sprite-värillä tämä puoli ei tunnu lainkaan vaikuttavalta. Jäljellä on sen sijaan sama monitahoinen pelihallinta, vaihtelevat viholliset, kätketyt bonusradat ja kosolti haasteita, kuten Super NES:in alkuperäispelissäkin oli. Lisäksi mukana on täysin uusi minipeli, jossa kaksi pelaajaa voi pelata toisiaan vastaan linkkikaapelin avulla. Pelistä voi myös printata kuvia Game Boy Printerillä, jos joku sellaisen on itselleen viitsinyt hankkia.

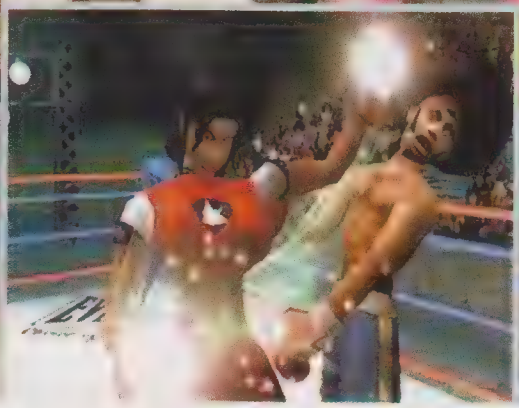
Donkey Kong Country tuskin on mikään kiireesti kokoon hosuttu tuote, jollaiselta yhdeksän kymmenestä Game Boy Color -pelistä nykyään valitettavasti tuntuu, vaan sisältää kaikkea sitä mitä pelaaja tasoloikkapeliltä voi vaatia. Ja heti Marion klassisten 2D-seikkailujen vanavedessä kuuluu Raren alkuperäinen miljoonamenestys yhä aivan oman lajityyppinsä kärkituotteisiin. TOPI

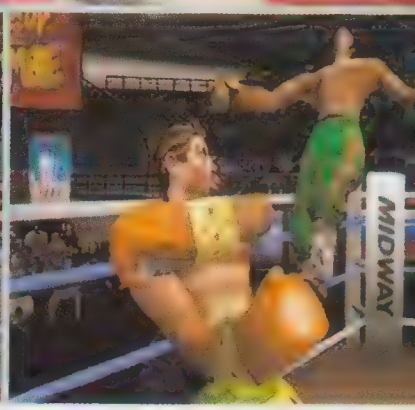
PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **TASOLOIKKA**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **RARE** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU**

GRAFIIKKA	Piirretyt hahmot eivät vaikuta 24 - värisinä ja resoluutioiltaan matalina kovin hienoilta.	6
ÄÄNET	Sävelmät ovat tavallisia, mutteivät niin tunnelmallisia kuin alkuperäisessä.	7
KONTROLLI	Donkey ja Diddy hyppivät sinne minne pelaaja haluaakin.	8
HAASTE	Lukuisia maailmoja, piilotettuja bonusratoja ja minipelejä.	9
YHTEENSÄ	Selkeä näyttö siitä, ettei *Donkey Kong Countryn* peli-idea perustu pelkästään grafiikalle.	8

READY 2 RUMBLE: ROUND 2

Wacko Jacko ei ihan joka päivä pääsekään kohtaamaan itseään kehässä. Alhaalla vasemmassa kulmassa istuu Bubblesin setä hurraamassa.





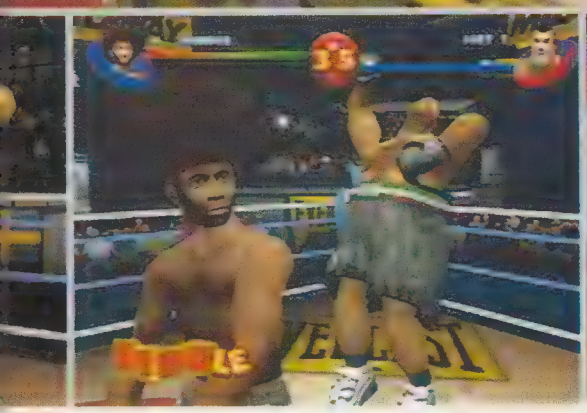
Ready 2 Rumble oli harvinaisen onnistunut nyrkkeilypeli. Mikäli komea grafiikka varmisti pelaajien mielenkiinnon, niin kontrolli puolestaan piti heidät tiukasti ruudun äärellä. Nyt on toisen erän aika.

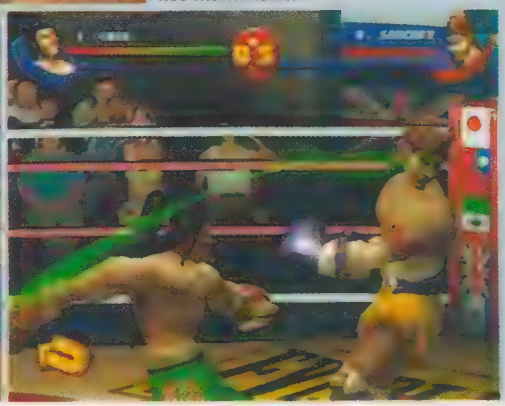
Erätauoilla nyrkkeilijät saavat palautetta siitä, mikä meni edellisessä erässä hyvin ja mitä taas pitäisi parannella seuraavassa erässä. Mitä Midway siis on parannellut edellisen nyrkkeilypelinsä jälkeen? Ensimmäinen seikka mihin huomio kiinnittyy on tietysti grafiikan parantuminen. Nyrkkeilijät ovat säilyttäneet hieman humoristiset olemuksensa, mutta ovat nyt yksityiskohtaisempia ja omaavat varjoja, jotka lankeavat luonnollisen näköisinä kanveesiin. Toisinaan varjot tosin näyttävät osuvan tyhjään ilmaan, jolloin ne näyttävät enemmänkin hämähäkinverkoilta, mutta kokonaisuus on kuitenkin vaikuttavan näköinen. Ottelijoiden kasvoilla voi myös nähdä iskujen vaikutukset, mikä lisää todellisuuden tuntua olennaisesti. Uskottavuutta boostaavat myös äänet, joilla en kuitenkaan tarkoita ääniefektejä, vaikka ne ovatkin hyvin tehtyjä. Tarkoitan selostajia ja yleisön ääniä. Toki joku voi pitää Michael Bufferia hiukan naurettavana hänen selostaessaan tapahtumia kiihkeällä äänellä, mutta tuskin kukaan voi kiistää sitä, että hän sopii hyvin pelin tunnelmaan. Myös nyrkkeilijöiden omat äänet sopivat hyvin kokonaisuuteen. Tietyt itsekehut ja pöyhkeilyt saavat ajoittain jopa nauramaan. Suurin osa varhemman pelin ottelijoista on mukana tässäkin osassa ja lisäksi mukaan on piilotettu joukko enemmän tai vähemmän tunnettuja iskijöitä, näiden mukana mm. Michael Jackson (!). Oman suosikin löytämisen ei pitäisi olla vaikeaa, kun ajattelee miten paljon vahvoja persoonallisuuksia peliin on sisällytetty. Pelin viimeinen vastustaja on todellinen huippu, voin paljastaa...

Pelin ohjaus muistuttaa vahvasti ensimmäisen pelin vastaavaa, mikä on vain positiivista. Tosin sitä olisi voinut hioa hiukan lisää, mutta tämä puoli oli kyllä jo alkujaankin kelvollinen. Originaalipeliä kokeilemattomille kerrottakoon, että siinä oli kyse enemmän huimiin tyrmäyksiin päättyvistä, ylivedetyistä otteluista todellisen nyrkkeilyn jäljittelyn sijaan. Hyvä muutos Midwaylta. Rumble-systeemiä on kehitelty ja nykyään rumble-mittarinsa voi ladata kolmessa osassa. Originaalipelin tavoin tämä tapahtuu iskemällä vastustajaa niin lujaa kuin vain pystyy. Uutta tässä pelissä on se, että energiamittarinsa voi täyttää myös vastustajaa ärsyttämällä. Jokaisella hahmolla on neljä hyvin tehtyä animaatiota tähän tarkoitukseen. Kun mittarinsa on saanut mätkittyä täyteen, on aika siirtyä Rumble Modeen. Siellä voi suorittaa niin sanotun Rumble Flurryn, eli äärimmäisen voimallisen iskuyhdistelmän. Lisäksi pelaajan vahvuus kasvaa. Jos onnistuu täyttämään myös mittarin toisen osion, lisääntyvät nämä kaksi tekijää myös ottelijassa. Ja sen, mitä tapahtuu, kun saa täyteen kolmannenkin osion, huomaa kyllä - tai pikemminkin vastustajasi huomaa sen. Pelinhallinnan ainoa ongelma on siinä, että kun vastustaja on saanut yliotteen, on äärimmäisen vaikea vastata hänen hyökkäyksiinsä. Tämä on paha juttu

Tarkka suora lennättää vastustajan suoraan köysiin.

Peli sisältää kyllä hämäräperäisiä ottelijoita, mutta Mr. Jacksonin mukanaolo lienee merkillisintä.





Suurin osa varhemman pelin ottelijoista on mukana tässäkin osassa ja lisäksi mukaan on piilotettu joukko enemmän tai vähemmän tunnettuja iskijöitä, näiden mukana mm. Michael Jackson (!). Oman suosikin löytämisen ei pitäisi olla vaikeaa, kun ajattelee miten paljon vahvoja persoonallisuuksia peliin on sisällytetty.

meille huonoille häviäjille.

Tekoäly saa lisää puhtia Arcade Modessa. Mutta mitä muita pelityyppejä löytyy? Championship Mode on edelleen mukana ekasta pelistä, ja vanhaan tapaan siinä voi treenata nyrkkeilijöitä haastaakseen sitten muita ja tienatakseen rahaa. Harjoittelu koostuu useista eri osista, joita ovat mm. hiekkasäkin takominen, voimaharjoittelu ja aerobic. Pelaaja voi myös valita tapahtuuko harjoittelu automaattisesti vai manuaalisesti, jolloin erilaisissa minipeleissä pystyy valitsemaan oikeat vaihtoehdot oikeaa nappia painamalla hieman musiikkipelien tapaan. Riippuen siitä miten hyvin pärjää, saa lisää voimia nyrkkeilijällensä RPG-pelien tyyliin. Tournament Modessa voi ottaa osaa suuriin kisoihin, joissa voi olla enimmillään 7 kilpailijaa, mutta tietysti vain kaksi kerrallaan kehässä. Tavallaan kyse on kehän kuninkaan ratkaisemisesta. Lopulta mukana on myös Team Battle, jonka nimi kertookin olennaisimman siitä. Pelaaja valitsee enintään kahdeksan suosikkiaan ja haastaa kaverinsa joukkueen.

Kaikista pelin positiivisista puolista huolimatta tuntuu siltä kuin se tarvitsisi jotakin ollakseen todella hyvätasoinen jatko-osa. Pelin ongelma ei tosin ole se itsessään, vaan se, ettei se eroa alkuperäispelistä niin paljon kuin olisi. Mutta koska originaalipeli oli sentään yksi parhaista nyrkkeilypeleistä, voi tämän puutteen ehkä osittain unohtaa. Ja jos joku onneton on välttynyt Midwayn ensimmäiseltä kehäpeliltä, on kakkososa ehdottomasti hankinnan arvoinen peliuutuus.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **MIDWAY** VALMISTAJA **MIDWAY** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT KONEET **DREAMCAST**

GRAFIIKKA	Kaunista ja yksityiskohtaista, joskin joitakin pikku mokia.	8
ÄÄNET	Aitoja ääniefektejä ja hyviä ihmisääniä.	8
KONTROLLI	Muutaman ottelun kuluttua iskut alkavat osua.	7
HAASTE	Monet piilotetut hahmot ja kahden pelaajan tila pitävät mielenkiintoa yllä.	7
YHTEENSÄ	Ellei ole pelannut alkuperäistä peliä, on *Round 2* hyvä hankinta.	8

KESSEN

Yksi ensimmäisistä PlayStation2:lle tulevaksi ilmoitetuista pienvalmistajien peleistä oli Koein *Kessen*. Koei on vuosien kuluessa tullut tunnetuksi yhtenä parhaista japanilaisista strategiapelien tekijöistä, ennen kaikkea *Romance of the Three Kingdoms* -pelin tekijänä. Tämä on siis heidän PlayStation2-debyyttinsä.

Kessenissä Koei antaa pelaajien osallistua Japanin historian suurimpaan maataisteluun. Peli on yhdistelmä strategiapelaamista ja japanilaista kulttuuria. Maaherra Tokugawan roolissa pelaajan pitäisi huolehtia Japanin edusta. Se ei ollut mikään helppo tehtävä Edo-aikakaudella ja tuskin se on sitä nykyäänkään. *Kessen* on vaikeimmillaan reaaliaikaisena strategiapelinä.

Kessenin sääntöihin, rajoituksiin ja käskyihin perehtyminen ei käy helposti. Erehtyminen on helppoa, vaikka pelin johdatusosuudessa onkin monenlaisia opettavaisia osioita. *Kessenillä* on paljon tarjottavaa pelaajallensa ja kenties juuri siksi se myös vaatii niin paljon häneltä. Neljäntuhannen sotilaan hallitseminen sotakentällä ei todellakaan ole helppoa. Suuri osa *Kessenin* ideasta pohjautuu Koein filosofiaan siitä, millainen strategiapelin pitäisi olla. Tätä ajatusta yhtiö on kehitellyt jo vuosikymmenen ajan - samaan tyyliin kuin länsimainen vastineensa SSI. Se, että oppii pelaamaan Kesseniä sillä tavalla kuin sitä oikeaoppisesti on tarkoitus pelata, saattaa vaatia viikkojen tai jopa kuukausien harjoittelun. Se on kenties myös pelin suurin heikkous, sillä sellainen, jolla ei ole tarpeeksi aikaa ja kärsivällisyyttä, luovuttanee pelin opettelun liian aikaisin, kun taas strategiapelaamisen fanit jaksavat hioa pelitaitojaan niin kauan kunnes voittavat jokaisen taistelun erinomaisin tuloksin.

Ennen maataistelujen käynnistymistä pelissä on paljon hallinnollisia seikkoja huomioon otettaviksi. Vastustajien kenraalien kanssa voi neuvotella tai heitä voi lahjoa, jolloin he voivat kieltäytyä osallistumasta taisteluun, mikä puolestaan saattaa kääntää toivottomalta näyttäneen tilanteen edulliseksi. Toinen tärkeä asia on valita omiin joukkoihin kenraaleja. Jotkut heistä ovat taitavampia kuin toiset. Toisinaan kannattaa vaihdella heitäkin eikä pelkästään luottaa niihin, jotka vaikuttavat uskollisilta ja kokeneilta. Tämäkin voi auttaa pelaajaa toivottomassa tilanteessa.

Kun armeija sitten on koossa, on aika ryhmittyä sotarivistöihin ja silloin on aika rakentaa strategioita. Usein pelaajan alamaiset kehittävät joukoillensa sellaisen strategian joka on vedenpitävin, mutta se ei silti aina ole välttämättä paras vaihtoehto eikä siihen pitäisi luottaa sokeasti. Taistelukentällä voi tapahtua kaikenlaista ja taistelut ovat hyvin pitkiä. Jos haluaa, voi hylätä koko strategian ja suunnitella tilalle omansa. Yksiköistä voi esimerkiksi rakentaa väijytyksiä tai ns. linnoituksia. Tärkeää on tutkia vihollisen asetelmia ja yrittää päätellä miksi ne ovat sellaisia kuin ovat. Haluavatko ne vain vetää pelaajan joukot esiin piirittääkseen ne sitten? Sellaista ei saa päästää tapahtumaan edes piirustuslaudalla. Omiin asemiin on voitava luottaa.

Taistelun alkaessa on tärkeää pysyä kylmähermoisena. Vastustajan joukot voivat näyttää lyömättömiltä, mutta niin asia ei ole. Sopivalla erikoishyökkäyksellä pystyy kääntämään selvältä näyttäneen lopputuloksen päälaelleen. Jokainen yksikkö pystyy suorittamaan erikoishyökkäyksen, joka voi vaihdella kanuunapommituksesta äkilliseen pistohyökkäykseen. Tällaiset hyökkäykset saattavat pikaisesti kuluttaa suurenkin yksikön. Mutta ei saa unohtaa, että myös vihollisen joukot kärsivät niistä.

Taistelujen kuluessa kaikki käy helposti sekaiseksi. Tuhannet eri yksiköiden sotilaat kerääntyvät yhteen ja kentän tapahtumien erottaminen saattaa olla hankalaa. Ylimalkaisesti ottaen liput ja värit kuitenkin kertovat miten oma armeija etenee ja sen tilanteesta on joka tapauksessa tärkeää pysyä selvillä. Jos joukot ovat lukumäärällisesti alakynnessä, voi olla parasta kutsua ne takaisin täydennettäviksi ja odottamaan vahvistuksien saapumista. *Kessenissä* on todella paljon kaikenlaista mistä pitää huolehtia. Voisin helposti kirjoittaa sivukaupalla pelkästään erilaisista taktiikoista ja siitä, miten pelaaja luo täydellisen armeijan. Peli on sen verran suurikokoinen.

Kessen on yksi kiintoisimmista strategiapeleistä, mitä olen nähnyt pitkään aikaan. Mutta se on myös yksi vaativimmista peleistä, jos sen haluaa hallita viimeistä piirtoa myöten. Vaikuttaa siltä, ettei Koei ole isommin ajatellut niitä, jotka eivät ole tutustuneet heidän aiempiin strategiapeleihinsä, ja juuri heille tämä peli voi osoittautua vaikeahkoksi. Harva peli vaatii pelaajaltaan nykyään yhtä paljon. Se, miksi arvosana ei nouse tuon korkeammaksi, johtuu samasta seikasta. Peli ei ole aivan niin käyttäjäystävällinen kuin voisi odottaa, ja siitä tulee helposti edestakaisin taistelukentällä juoksentelevien sotilaiden sekamelska. Kaikesta huolimatta kyse on hyvin antoisasta strategiapelistä, joskin se vaatii pelaajaltaan rajattomasti kärsivällisyyttä..

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **STRATEGIA** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **KOEI**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**
PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Yksityiskohtaista ja tehokasta.	8
ÄÄNET	Hiukan liian pateettista ja hermoille käyvää.	7
KONTROLLI	Toisinaan on vaikea saada kokonaiskuvaa taistelukentästä.	5
HAASTE	Lukemattomia vaihtoehtoja ja rajattomat taistelukentät.	8
YHTEENSÄ	Puhdasverinen strategiapeli kärsivällisille pelaajille.	7

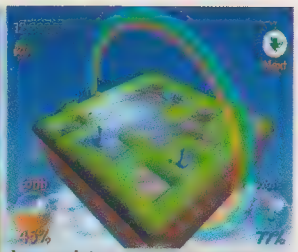
Kessen on yksi kiintoisimmista strategiapeleistä, mitä olen nähnyt pitkään aikaan. Mutta se on myös yksi vaativimmista peleistä, jos sen haluaa hallita viimeistä piirtoa myöten.

***Kessenissä* ei ole kyse mistään pikkuarmeijoista.**

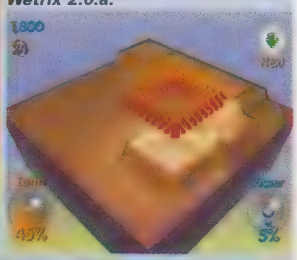
Kanuunoilla voi pyyhkiä vähintään 1000 miestä vihollisen muonavahvuudesta. Todella tehokasta sanon minä...

AQUA AQUA: WETRIX 2.0

Kun pelaaja on saanut järveensä riittävästi vettä, sinne muuttaa kaloja.



Jos onnistuu saamaan sateenkaaren, tietää olevansa melko hyvä pelaamaan *Aqua Aqua: Wetrix 2.0*:a.



Tämän pelin edeltäjän ilmestymisestä on kulunut nyt kaksi vuotta. Siltikään pelin valmistajat eivät ole ehtineet keksiä yhtäkään uutta ideaa! Grafiikka on kuitenkin päivitetty.

Wetrix ja *Aqua Aqua: Wetrix 2.0* ovat periaatteessa sama peli, varauksena pelin suunnittelussa tehdyt muutokset. Radat ovat erilaiset ja PlayStation2-tekniikan ansiosta grafiikka on aikaisempaa hienompi. Lisäksi tässä pelissä debytoivat pienet pisarankaltaiset olennot, jotka pikemminkin ovat söötteijä kuin tuovat peliin jotakin uutta ja erityistä.

Sillä ei ole paljonkaan merkitystä, että suuri osa muutoksista on visuaalisia. Onhan pulmapeli *Tetris*kin tuotu markkinoille lukemattomina eri versioina, perustana kuitenkin sama konsepti.

Aqua Aqua: Wetrix 2.0 perustuu siihen, että pelaajan pitää asettaa erimuotoisia, putoavia palikoita tyhjän päällä vapaasti kelluvalle tasolle. Palikoista muodostuu muureja ja pelaajan tulee rakentaa tiheään, sillä muuten maastosta ei muodostu tarkoituksenmukaista - t.s. vesitiivistä. Tehtävän tekee vaikeaksi kuitenkin epäluotettava ohjattavuus - harmi sinänsä, koska se onkin pelin ainoa todellinen vika.

Taivaalta ei putoile kuitenkaan vain rakennuskiviä, vaan pelaajan pienen maiseman yllä sataa myös vettä. Vesimassat pitää yrittää vangita ja luoda niistä järviä, jotta pisteitä kertyisi. Lisäksi pitää korjata maata kun vesi pääsee virtaamaan ulos pommien aiheuttamien aukkojen kohdalta ja toisinaan höyrystää vettä pois tulipallojen avulla, jottei se pääse virtaamaan yli.

Pelissä on kolme eri pelitapaa, mutta kahden pelaajan tilaan ja Story Modeen ei pääse ennen kuin on suorittanut lukuisia harjoitusratoja. Joka tapauksessa Quick Puzzle Mode on kokeiltavana jo alusta lähtien. Siinä pelaaja voi rakentaa järviä kaikessa rauhassa, kunhan vain on oppinut oikean pelityylin. Sitten Aqua Aquan pelaaminen onkin melkein yhtä hauskaa kuin *Tetriksen* konsanaan.

LOVIISA

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **PULMAPELI** JULKAISIJA **SCI** VALMISTAJA **ZED TWO** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2**
PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Puhdas ja siisti, mutta silti tylsähkö puuttuvien yksityiskohtien takia.	6
ÄÄNET	Ilmapiiriin sopivat äänet ja iloisia huudahduksia.	5
KONTROLLI	Ei kovinkaan sliipattu.	5
HAASTE	Pitkään, jos tykkää pulmailla.	8
YHTEENSÄ	Kiva, vaikkakin edeltäjänsä kopio.	7

PRO POOL

Savua, olutta ja hikisiä miehiä paidoissaan. Biljardista saamaamme kuvaa on jokseenkin vaikeaa yhdistää käsitykseemme Game Boy Colorista. Voiko biljardipeli todellakin toimia tuolla pienellä pelipojalla? Codemasters on lähtenyt yrittämään.

Biljardia pelataan lukuisin eri tavoin ja vaikuttaa siltä, että Pro Poolissa on mukana ne kaikki. Pelaaja voi pelata kasipalloa, 6-palloa, 9-palloa tai haastaa kaverinsa Killeriin. Lisäksi voi valita ammattilaisensa tukan värin sekä pulisongit tai parran.

Kunkin lyönnin onnistuminen riippuu monesta tekijästä, kuten pallon kierteestä ja kepin asennosta, tai kuinka paljon pistää voimaa peliin. Kun on laskenut kaiken oikein, pallo menee kiltisti pussiin ja voi lyödä uudestaan.

Yksittäisiin peleihin kyllästyy melko nopeasti, mutta onneksi tässä pelissä on eräs hienostuneempikin piirre: Hustler. Siinä kierretään baarista baariin ja haastetaan vastustajia otteluun. Aluksi haastetaan amatöörejä, mutta sen jälkeen siirrytäänkin ylöspäin aina siihen asti, että saa oman baarin. Mielenkiintoista tässä on - kuten todellisuudessakin - se, että pitää hävitä joitakin pelejä amatöörejä vastaan, jotta paremmat pelaajat tuudittautuisivat väärään varmuuteen, jolloin heidät sitten voidaankin päihittää helposti.

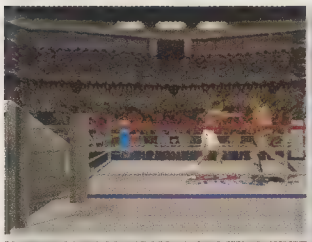
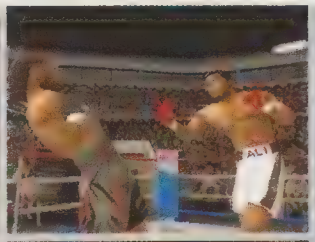
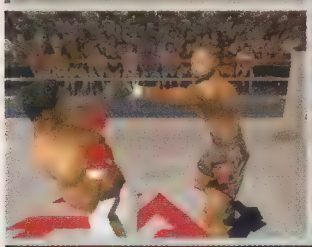
MARTTI

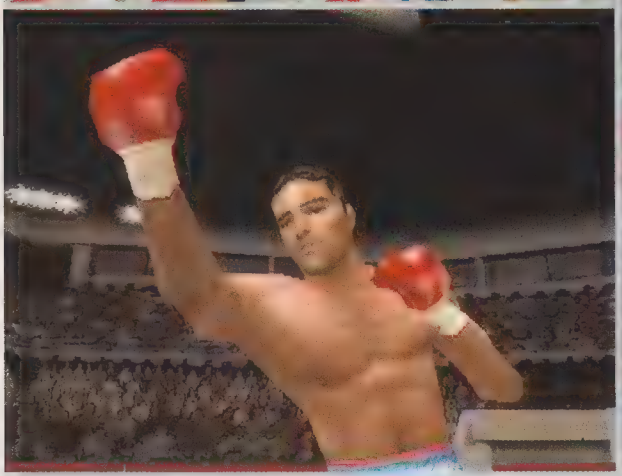
PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **CODEMASTERS** VALMISTAJA **BLADE**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-5**
PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU**

GRAFIIKKA	Ei mitään korkealuontoista, mutta täyttää tarkoituksensa.	5
ÄÄNET	Melodiat eivät tee ketään iloiseksi.	3
KONTROLLI	Pallo ei mene aina sinne minne pitäisi, mutta se onkin enemmän pelaajan kuin pelin vika.	6
HAASTE	Pelaaja kyllästyy, mutta Hustler-variantti antaa pelille enemmän elinaikaa.	5
YHTEENSÄ	Mene mieluummin lähimpään biljardihalliin.	4

Pelaaja voi pelata kasipalloa, 6-palloa, 9-palloa tai haastaa kaverinsa Killeriin.

KNOCKOUT KINGS 2001



Voidakseen olla mukana pitää olla hyvin huoliteltu ja makeileva, kuten tämä nyrkkeilylegenda. Hän tietää kaapin paikan.

Electronic Artsin nyrkkeilysarjan kolmas osa on saanut "mielikuvituksellisen" nimen Knockout Kings 2001. Onko tähän rustottuneet kasvot omaavien körmyjen suosimaan genreen enää mitään uutta tuomista?

Kahden aiemman pelin tavoin on *Knockout Kings 2001*:ssäkin kyse enemmänkin taktiikasta ja strategiasta kuin puhtaasta toiminnasta - sekä hyvässä että pahassa. Jos odottaa kovavauhtista ja sähäkkää kaksinkamppailua voi pettyä. Jos taas pitää statistiikasta ja simulaattoripainoitteisesta nyrkkeilystä, tämä peli on hyvä valinta. Kahden viimeisen pelin tapaan tästäkin pelistä löytää paljon tuttuja kasvoja, kuten Muhammed Alin, Sugar Ray Leonardin ja nyt myös Robin Williamsin. Mitä hän sitten kehässä tekeekin, on hieman epäselvää, mutta ainakin hän tyytyy olemaan piileskelevä hahmo. Yksi toinenkin uutuus löytyy vuoden 2001 versiosta, nimittäin se, että siinä voi nyrkkeillä myös naisen hahmossa. Tämä mahdollisuus ei vaikuta mainittavasti peliin, mutta silti on hienoa, että Electronic Arts pyrkii edes vähän tasa-arvoon. Pääpiirre pelissä on edelleenkin uramahdollisuus. Siinä pelaaja voi luoda nyrkkeilijälleen ulkonäön, tyylin ja ominaisuudet. Sen jälkeen pitää uusi taistelija pistää treenaamaan hiekkasäkeillä eri vaikeusasteissa ja harjoitusvastustajien kanssa. Tämä on järjestetty siten, että sekä pelaaja että hahmo saavat enemmän tietämystä ja taitoa, mikä on hyvä, koska ohjattavuus on melko kehittynyt. Pelaajan pitää oppia monia näppäinyhdistelmiä, ennen kuin todella siistit ottelut tulevat mukaan kuvaan. On makuasia, onko tämä sitten hyvä vai huono juttu, mutta ainakin se tuo peliin todellisuudentuntua. Selvitettyään treenaamisen pelaaja aloittaa sijoituslistan pohjalta. Toinen tuttu piirre on Slugfest niille, jotka haluavat otteluihin enemmän toimintaa. Siinäkään ei kuitenkaan tule kunnon tempoa iskunvaihdoksiin. Pelissä on mukana myös mahdollisuus nyrkkeilyhistorian klassisiin otteluihin.

Nyrkkeilijät on muotoiltu kauniisti, mutta niillä on usein taipumus näyttää varsin ilmeettömiltä. Riittää, että nyrkkeilijänä kestää kipua, mikä muodostuu jokseenkin naurettavaksi, koska Sonyn piakkoin eläkkeelle jäävästä koneesta ei kerta kaikkiaan pysty saamaan enempää irti. Kuitenkin niinkin vanhalla konsolilla se on kaunista. Tavalliseen tapaan turnauksia selostavat aidot kommentaattorit, jotka ovat todella hyviä. Myös äänitehosteet kuulostavat uskottavilta, mutta toisinaan kehässä voi olla hyvinkin hiljaista. Valikoissa ja vastaavanlaisissa välioissa soi rap, joka myöskin on hyvin tehtyä. Miten rap liittyy nyrkkeilyyn onkin sitten toinen juttu.

Electronic Artsin nyrkkeilyluomus ei ole mikään vaikuttava väkivaltaorgia *Tekkenin* tyyliin, mutta ei se huonokaan ole. Knockout Kings 2001 on hyväksyttävä ja realistinen nyrkkeilypeli, mutta jos sinulla on jo kaksi edeltävää peliä, täytyy sinun olla sairaalloisen kiinnostunut aiheesta jos haluat saada pelistä jotain irti.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **EA SPORTS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2**
PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Komeat mutta ilmeettömät hahmot.	7
ÄÄNET	Hyvät selostajat ja hienoa rappia.	8
KONTROLLI	Hyvä - kunhan sen vain oppii.	7
HAASTE	Nyrkkeilijän luominen on sekä aikaa vaativaa että hauskaa.	8
YHTEENSÄ	Sarjan paras osa. Kiva, jos pitää taktisista otteluista kehässä.	7

THE JUNGLE BOOK: RHYTHM N' GROOVE

Olemme tottuneet Disney-peleihin, varsinkin sellaisiin, jotka perustuvat suosittuihin piirroselokuviin. Voi vaikuttaa yllättävältä, että Viidakkokirja ilmestyy nyt uutena versiona, mutta tällä kertaa kyseessä ei ole tasohyppelypeli.

Itse pelin sijaan tässä versiossa etusijalla on filmi. Käytännössä katsoen mukana on koko tarina, mutta alkuperäisversiona vaan tuotetulla kolmiuloitteisella grafiikalla uudelleen muokattuna. Jos piti aikaisemmasta versiosta, tulee tämäkin olemaan todella mielenkiintoinen. Vasta ensimmäisten filmijaksojen välillä itse peli tulee mukaan kuvioihin, eräänlaisen pulma-musiikkipelin muodossa. Kahta väylää pitkin putoaa alas nuolia, jotka osoittavat eri suuntiin. Nuolen ohitettua ruudun alapuolella olevan tähtäimen, pelaajan pitää painaa ohjaimellaan vastakkaiseen suuntaan sekä merkitä, kummassa väylässä nuoli on näppäintä painamalla. Pelaajan onnistuessa nuoli tuhoutuu, muuten vahingoittuu itse. Älyttömän helppoa, siis!

Kun Baloo on tanssinopettajana on selvää, ettei Mowgli liikehdi yhtä hyvin kuin Britney Spears.

Kuvan taustalla näkyy pelin päähahmo Mowgli tanssimassa ja laulamassa elokuvan muiden hahmojen kanssa. Mikäli kolmiuloitteinen grafiikka oli filmisekvensseissä hyvin tehtyä, on se pelissä kuitenkin huonompi, tai pikemminkin sen taustalla. On arvoitus, miksei myös pelissä ole pysytty tuotetussa grafiikassa. Hyppäys siististä tuotetusta grafiikasta rumaan reaaliaikaiseen muodostuu suureksi, varsinkin kun sekä filmijaksot että pelin tausta ovat kaukana interaktiivisesta.

Musiikki on todellakin pelin ainoa vahva puoli. Vanhojen klassikkojen lisäksi kovaäänisistä kuuluu ihan uutta musiikkia, joka on todella hyvää ja täysin verrattavissa alkuperäiseen musiikkiin. Hauska yksityiskohta, josta ei kuitenkaan pelatessa hyödy, on parhaaseen karaoke-tyyliin eteenpäin rullaava teksti kuvaruudun alapuolella. Selvitettyyään radan pelaaja voi palata siihen katsomalla filmisekvenssin uudestaan ja laulaa mukana.

Pelin kestävyydellä ei kannata paljon kehuskella, parhaassa tapauksessa se kestää yhtä kauan kuin normaali pelifilmi. Peliaikaa pidentää kahden pelaajan tila ja se, että siihen voi saada uusia hahmoja tavallisesta pelistä erilaisilla näppäinyhdistelmillä. Kahden pelaajan tilassa kumpikin pelaa ruudulla omalla puolellaan. Vastustajalleen voi lähettää ansoja, mutta minkään muunlaista kilpailumuotoa pelissä ei ole. Uudetkin hahmot muuttuvat tylsiksi, koska tanssi ei ole tuotettua, mikä tekeekin hahmoista jäykkiä.

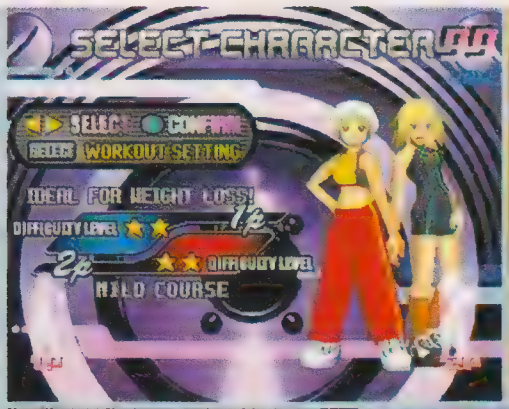
Pelaaja voi palata peliin selvitettyään sen ja katselemalla filmipätkät uudestaan. Kuitenkin tosiasia on, että tämä peli on enemmänkin musikaali, ja sellaisesta ei sitten mielellään paljon maksakaan.

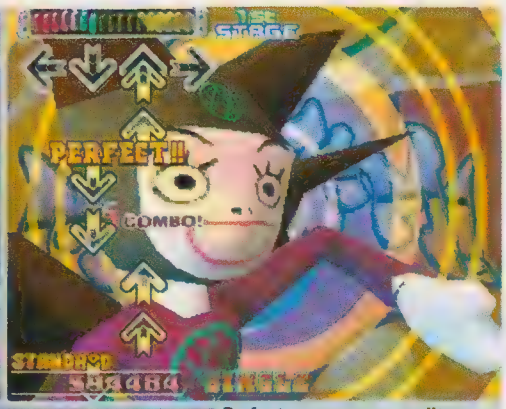
LOVIISA

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **MUSIIKKI** JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **DISNEY INTERACTIVE** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2**
PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hieno tuotettu filmi, mutta pelin reaaliaikatausta on surkea.	6
ÄÄNET	Musiikki tekee sen, että tämä peli on ostamisen arvoinen.	9
KONTROLLI	Helppo, liian helppo.	6
HAASTE	Pelin pitöö kestää pidempään kuin tunnin, kaksi.	2
YHTEENSÄ	Erilainen peli, joka kuitenkaan ei anna vastinetta rahoillesi.	5

DANCING STAGE EURO MIX





Perfect-arvosanaan vaaditaan sellaista jalkatyötä, että se saisi Riverdance-poppoonkin vihreäksi kateudesta.

Toisinaan taustat liikkuvat sen verran paljon, että on vaikea hahmottaa nuolia, jotka osoittavat mitä näppäimiä tulee painaa. Jokseenkin ärsyttävää, varsinkin hysteeristä technobiisiä tanssittaessa.

Musiikki- ja tanssipelit ovat *Dancing Stage Euro Mix*in myötä saaneet uuden lähtökohdan. Käsiohjaimen sijasta nyt voi pelata jalkaohjaimella. Valitettavasti arcadeoriginaali paistaa käännöksestä hieman liikaa läpi.

Dancing Stage Euro Mix on tyypillinen arcadepeli. Se perustuu nopeaan ja intensiiviseen elämykseen, ja pelaajan täytyy todella toimia onnistuakseen pelissä. Peli on ehdottomasti myös hintansa arvoinen, vaikka se kestääkin suunnilleen yhtä kauan kuin popsinkku.

Kyseenalaista on, onko pelin konsoliversio sitten hintansa väärti, varsinkaan kun se ei kestä kovinkaan paljon pidempään kuin arcadeversio. Kuitenkin *Dancing Stage Euro Mix* tuntuu uutta luovalta ja erilaiselta, mikä antaakin pelille plussaa näinä päivinä, jolloin useimmat pelivalmistajat panostavat mieluummin varmoihin mutta loppuun käytettyihin konsepteihin sen sijaan, että kokeilisivat jotakin uskaliaampaa.

Pelaajalta vaaditaan tiettyä mielenkiintoa musiikkiin, jotta tätä peliä voi arvostaa. Haaste piilee nimittäin siinä, miten painella oikeita näppäimiä musiikin tahtiin. Siksi onkin ikävää, ettei pelin soundtrackia valitessa ole ponnisteltu kovemmin. Kaikkien kategorioiden jättihittien tulisi olla edustettuina; haluavathan useimmat tanssia juuri hittien tahtiin. Pelistä tosin löytyy yksi todellinen discoklassikko, Gloria Gaynorin *I Will Survive*, ja salsasta pitävät arvostavat varmasti Shaftin *Mucho Mambo*a. Kuitenkin tanssiminen Boyzonen ja täysin vieraiden technobiisien tahtiin tuntuu hieman epäilyttävämmältä.

Konami on kehitellyt erityisen pelikontrollin, jotta pelaaja voisi luoda uudelleen arcadeversion elämyksen kotonaan. Kontrolli on painoherkkä muovimatto, josta löytyvät kaikki näppäimet - niitä voi ostaa peliin erikseen. Sitä käytettäessä pelaaja astuu helposti oikealle näppäimelle oikeaan aikaan, mikä pidemmän päälle pistää hikoiluttamaan varsinkin vaikeammalla tasolla, jossa askelyhdistelmät seuraavat toisiaan mieletöntä vauhtia.

Pelissä ei kuitenkaan ole mitään todellista haastetta. Selviydyttyään biisistä vaikeimmalla tasolla pelaaja vain siirtyy seuraavaan, ja jos ei saa parhainta mahdollista arvosanaa, niin aina voi yrittää uudelleen. Kuntoiluintoilijoille pelistä löytyy Aerobics Mode, jossa pelaaja voi laskea kuluttamiensa kaloreiden määrän syöttämällä oman painonsa ja vastaavaa. Se ei kuitenkaan muodostu kovinkaan mieltä ylentäväksi, sillä jo puolen tunnin hikoilun jälkeen huomaa kuluttaneensa vain 40 kaloria.

Tavanomaisella käsiohjaimella pelattaessa pelistä katoaa paljon tunnetta ja intensiteetiä. Peli vaikuttaa silloin kuin miltä tahansa "painele musiikin tahtiin"-peliltä. Jos pitää musiikista ja tanssista, ja on sitä mieltä, että TV-pelit aiheuttavat usein liikaa paikallaan istumista, kannattaa satsata jalkaohjaimeen. Useimmille toki riittää pari yritystä pelihallissa.

LOVIISA

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **MUSIIKKI** JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KCET** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Liikkuvat taustat vaikeuttavat suuntanuolien hahmottamista.	5
ÄÄNET	Useampi hitti olisi nostanut pelin arvoa.	6
KONTROLLI	Loistava huolimatta siitä, valitseeko käsi- vai jalkaohjaimen.	8
HAASTE	Huomaa selvästi, että kyseessä on arcadekäännös.	6
YHTEENSÄ	Siisti konsepti, mutta sitä täytyy ehdottomasti kehitellä.	6

RPG

TEKSTI : TOPI

Phantasy Star Online ei ole ainoa suuri RPG-nimike, jonka Sega julkaisee Dreamcastille tänä talvena.

SKIES OF ARCADIA

SEGA ■ DREAMCAST

Koska sen paremmin Square kuin Enixkään eivät vaivautuneet julkaisemaan pelejään Euroopassa ennen PlayStationin julkaisemista, maanosaamme muodostui RPG-pelien osalta tyhjiö. Ellei kyse olisi ollut Segasta, olisimme tuskin kuulleet mitään koko lajityypistä. Onneksi miltei kaikki Master Systemin ja Mega Driven pelit tulivat saataville kautta maailman, joten myös pikku Suomi pääsi nauttimaan sellaisista peleistä kuin *Phantasy Star, Miracle Warriors, Sword of Vermillion, Y's: Vanished Omens* sekä *Shining in the Darkness*. Kaikki eivät kenties olleet kovin loisteliaita pelejä, mutta ne tulivat tarpeeseen ainakin niille pelaajille, joiden mielestä tasoloikka ja räiskintä eivät olleet kyllin kiinnostavia pelityyppejä. Kun pelaajat kiinnostuivat roolipeleistä niin paljon, että tilasivat *Final Fantasya, Secret of Manaa ja Chrono Triggeriä* suoraan USA:sta, Squarekin alkoi kerätä alkua nykyiselle mahtavalle maineellensa.

Samaan aikaan, kun muiden firmojen kiinnostus Eurooppaan alkoi herätä, Segan kiinnostus RPG:hen väheni ja muutamaa *Panzer Dragoon Sagan* tapaista poikkeusta lukuunottamatta Sega ei ole juuri julkaissut maininnan arvoisia roolipelejä parille viimeisimmälle konsolillensa.

Kiitos parin alkuperäisen *Phantasy Star* -porukan jäsenen, näyttäisi vuodesta 2001 kuitenkin muodostuvan kiintoisa roolipelivuosi Segalle Euroopassakin. Sonic Teamin johtaja Yuji Naka viimeistelee juuri parhaillaan *Phantasy Star Onlinea*, kun taas hänen kollegansa Rieko Kodama sai hiljattain valmiiksi *Eternal Arcadian* tuottamisen. Hän suunnitteli koko *Phantasy Starin* ulkoisen ilmeen, kun taas Yuji Naka ohjasi pelin. Ja kun Naka sai *Phantasy Star II:n* hoidettavakseen, oli neiti Kodama yksi niistä harvoista henkilöistä, joita ilman Naka ei suostunut edes harkitsemaan projektia. Rieko Kodama auttoi Yuji Nakaa myös kahden ensimmäisen *Sonic*-pelin tekemisessä Mega Drivelle, ennen kuin omasta halustaan lopetti *Phantasy Star* -uransa komeasti sekä graafikkona, hahmosuunnittelijana että ohjaajana *Phantasy Star IV:ssä*. Kun Segan itsenäinen Overworks-osasto aloitti *Eternal Arcadian* suunnittelun, Kodama toimi tuottajana.

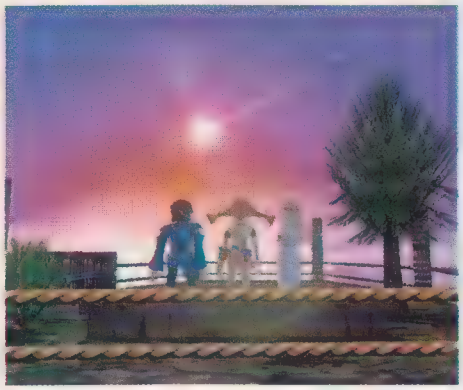
Toisin kuin *Phantasy Star Online* - jossa nettipelimahdollisuus monella tapaa muuntaa klassista peli-ideaa - on *Eternal Arcadia* aivan perinteinen roolipeli. Peli on suurikokoinen, mutta samalla tutun oloinen, jos on seurannut Segan roolipelien kehitystä koko matkan Master Systemiltä Dreamcastille. Pelissä on kyse giganttisesta maailmasta, joka koostuu useasta mantereesta, joilla on eri tyyppisiä ympäristöjä ja asukkaita, ja jossa käydään päivittäin suuria taisteluja ja kaikenlaiset tapahtumat vaikuttavat kaikkien tulevaisuuteen. Pelissä on vuorotteluperiaatteella käytäviä taisteluja sekä magiaa niin aseistuksessa kuin muissa varusteissakin. Ennen kaikkea peliä luonnehtivat sen kolme sankaria - Vyse, Aika ja Fina.

– Vyse on uneksiva poika ja halusimme tehdä hänestä sellaisen hahmon, josta kaikki voisivat tunnistaa itsensä, kertoi Shuntaro Tanaka. Hän on käsikirjoittaja, joka on kirjoittanut pelin juonirungon. Hänen suurin menestyksensä tähän saakka on Saturnin *Sakura Wars* -sarja, josta on kehittynyt yksi kaikkien aikojen suosituimpia pelejä Japanissa sen vangitsevan tarinan ansiosta.

Vysen suurin toive on tulla samanlaiseksi kuin isänsä, joka on ilmalaivan kapteeni, ja hän uneksii koko Arcadia-maailman ympäri lentämisestä ja kaiken näkemisen arvoisen näkemisestä. Kumppaneinaan hänellä on punahiuksinen ja hyvin energinen tyttönen nimeltä Aika sekä mystinen ja huomattavasti rauhallisempi Fina, jonka menneisyydellä on suuri merkitys pelin juonen tapahtumissa. Myös kolme muuta henkilöä tekee heille seuraa pelin kuluessa ja *Eternal Arcadian* tapahtumat kiertyvätkin näiden kuuden hahmon kohtalon ja seik-kailujen ympärille. Kaikki tapahtuu ilmassa, jossa kuusi Arcadian muodostavaa maailmaa sijaitsevat. Siellä asuvat ihmiset ovat vasta suhteellisen hiljattain alkaneet rakentaa ilmalaivoja ja tutkia maailmoja sekä matkustamalla niihin että tutustumalla muiden kulttuurien edustajiin. Overworks on työskennellyt lujasti, jotta kuusi maailmaa todellakin erottuisivat toisistaan, ja jotta pelaajalle tulisi aitoa vaihtelun tuntua, on firma luonut peliin 80 eri tyyppistä ilma-alusta ja yli 150 erilaista vihollistyyppiä. Suuri osa ajasta kuluu paikkoja tutkiessa ja klassiseen RPG-tyyliin Vyse kumppaneineen saa kokemuspinnoja sillä perusteella mitä enemmän vaaroja he ovat selvittäneet ja erikoisvoimia sitä

enemmän mitä pidemmälle pääsevät seikkailussa etenemään.

– Näimme vaivaa luodaksemme pelisysteemin, jonka pelaajat tuntisivat tutuksi ja miellyttäväksi, Rieko Kodama on selittänyt. Tämän pelisysteemin pohjalta Overworks on luonut RPG:n, jonka yksityiskohtien rikkautta ja visuaalisia tehosteita vain uuden sukupolven konsolit jaksavat pyörittää. Mutta pelin juuret ovat silti niissä henkilöissä, jotka tekivät Segan ikimuistoisia roolipelejä jo Master Systemille ja Mega Drivelle.



UUTISIA

Final Fantasy X ei tule sisältämään minkäänlaista nettipelimahdollisuutta. Square ilmoitti tämän samalla, kun yhtiö kertoi PlayOnlinen viivästymisestä. Firman nettiverkko ei tule olemaan toimintakunnossa ennen kuin keväällä 2002, jolloin täysin nettipohjainen Final Fantasy XI tulee julki kautta maailman. ■ Enix julkaisi 8. joulukuuta kolmannen version Dragon Quest III:sta, Japanin eniten myydystä RPG:stä kautta aikojen. Originaali tuli NES:ille 80-luvun lopussa ja päivitetty versio SuperNES:ille 1996. Yhteensä ne ovat myyneet jo 5,2 miljoonaa kappaletta kotimaassaan ja nyt Enix aikoo kasvattaa lukemaa Game Boy Color -versiolla, joka sisältää uuden mitalisysteemin. Siinä pelaaja palkitaan jokaisesta lyömästään vihollisesta ja pystyy sitten vaihtelemaan mitaleja muiden pelaajien kanssa linkkikaapelin välityksellä. ■ Alkujaan uusi Zelda-seikkailu piti julkaista Game Boy Colorille kolmessa osassa, kuuden viikon välein. Sittemmin yksi osista julkaistiin, ja nyt Nintendo on päättänyt julkaista kaksi jäljellä olevaa peliä yhtaikaa. Ne tulevat kauppoihin Japanissa maaliskuussa ja englanninkieliset versiot lienevät saatavilla joskus kesällä.

Kärki LISTAT

JAPANI

1. (-) Devil Children: Black Book [GBC]
2. (-) Tales of Phantasia Dungeons [GBC]
3. (-) Custom Robo V2 [N64]
4. (-) Mario Tennis [GBC]
5. (-) Devil Children: Red Book [GBC]
6. (6) Fist of the North Star: Saviour of the End of a Century [PS]
7. (2) Mercurius Pretty: End of the Century [DC]
8. (-) Silent Scope [PS2]
9. (5) Mario Tennis [N64]
10. (-) Resident Evil 3: Nemesis [DC]

Lista perustuu myyntiin Japanissa.

PLAYSTATION

1. (1) Tony Hawk's Pro Skater 2
2. (2) NHL 2001
3. (-) FIFA 2001
4. (3) Spider-Man
5. (4) Rayman 2
6. (-) Dave Mirra BMX
7. (5) Colin McRae Rally 2.0
8. (8) Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins
9. (-) F1 Championship Season 2000
10. (-) Dinosaurs

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

NINTENDO 64

1. (3) Mario Party 2
2. (-) Mario Tennis
3. (4) Pokémon Stadium
4. (8) Super Smash Bros
5. (2) Pokémon Snap
6. (1) Donkey Kong 64
7. (6) Mario Kart 64
8. (5) Perfect Dark
9. (9) Legend of Zelda: Ocarina of Time
10. (7) Goldeneye 007

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

DREAMCAST

1. (-) Metropolis Street Racer
2. (-) F355 Challenge
3. (1) Virtua Tennis
4. (5) Hidden & Dangerous
5. (2) Resident Evil: Code Veronica
6. (-) Star Wars Episode I: Jedi Power Battles
7. (3) Power Stone 2
8. (-) Le Mans 24 Hours
9. (4) Dead or Alive 2
10. (-) Urban Chaos

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

Haluatko olla vaikuttamassa kärkilistoihin? Kirjoita postikortille **5** mielestäsi tämän hetken parasta konsolipeliä ja **5** pelin toivelistasi. Lähetä kortti seuraavaan osoitteeseen:

SUPER POWER, LISTAT, PL 317, 33101 TAMPERE.

KIRJEISSÄ LÄHETETTYJÄ LISTOJA EI LASKETA MUKAAN.

SUPER POWER TOP 20

LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK [N64]	1.	(–)
POKÉMON [GB]	2.	(1)
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 [PS]	3.	(4)
DRIVER 2 [PS]	4.	(–)
PERFECT DARK [N64]	5.	(2)
VIRTUA TENNIS [DC]	6.	(6)
METROPOLIS STREET RACER [DC]	7.	(–)
FINAL FANTASY VII [PS]	8.	(7)
LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME [N64]	9.	(5)
SSX [PS2]	10.	(–)
VAGRANT STORY [PS]	11.	(3)
MARIO TENNIS [N64]	12.	(–)
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA [DC]	13.	(12)
POKÉMON YELLOW: SPECIAL PIKACHU EDITION [GB]	14.	(9)
TEKKEN TAG TOURNAMENT [PS2]	15.	(–)
NHL 2001 [PS]	16.	(17)
POKÉMON SNAP [N64]	17.	(10)
SUIKODEN II [PS]	18.	(8)
F355 CHALLENGE [DC]	19.	(–)
FIFA 2001 [PS]	20.	(–)

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN.

TOIVELISTA

FINAL FANTASY IX [PS]	1.	(1)
POKÉMON GOLD & SILVER [GBC]	2.	(3)
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY [PS2]	3.	(2)
FINAL FANTASY X [PS2]	4.	(4)
GRAN TURISMO 3 [PS2]	5.	(6)
SILENT HILL 2 [PS2]	6.	(8)
MARIO KART ADVANCE [GBA]	7.	(7)
WIPEOUT FUSION [PS2]	8.	(15)
PHANTASY STAR ONLINE [DC]	9.	(11)
DINOSAUR PLANET [N64]	10.	(10)
POKÉMON CRYSTAL [GBC]	11.	(5)
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON [GBA]	12.	(9)
BANJO-TOOIE [N64]	13.	(17)
SONIC ADVENTURE 2 [DC]	14.	(13)
SHADOW OF MEMORIES [PS2]	15.	(–)
FINAL FANTASY [WSC]	16.	(18)
RESIDENT EVIL ZERO [GC]	17.	(14)
MARIO TENNIS [GBC]	18.	(–)
DAYTONA USA [DC]	19.	(–)
BLACK & WHITE [PS2/DC]	20.	(19)

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN.

DIRTY PAIR
ON TÄÄLLÄ!
SATA SIVUA MANGALTA MAISTUVAA TOIMINTAA!
© 2001 Haruka Takachiho, Adam Warren, Studio Proteus
ADAM WARREN
DIRTY PAIR
DARK HORSE COMICS
€ 5,89
35 mk
HAE OMASI!
DARK HORSE COMICS
100 RAISUA

VINKIT

superpower@egmont-kustannus.fi

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

SUPER POWER / VINKIT

EGMONT KUSTANNUS OY AB, PL 317, 33101 TAMPERE

SSX
PLAYSTATION2

MAKSIMITAIDOT
Valitse Options. Pidä samanaikaisesti L1, L2, R1 ja R2 pohjassa ja näppäile seuraava koodi: **Risti, Risti, Risti, Risti, Risti, Risti, Neliö.**

KAIKKI SALAISUUDET
Valitse Options. Pidä samanaikaisesti L1, L2, R1 ja R2 pohjassa ja näppäile seuraava koodi: **Alas, Vasen, Ylös, Oikea, Risti, Ympyrä, Kolmio, Neliö.**

ESPN International Track & Field
PLAYSTATION2

METALLINVÄRINEN IHO
Näin voit vaihtaa urheilijoiden ihon väriä. Aloita valitsemalla Trial Mode. Kun on aika kirjoittaa kaupunkien nimiä, seuraa alla olevaa taulokkoa saadaksesi haluamasi värin.

MONTREAL – Kulta
SYDNEY – Hopea
HELSINKI – Pronssi
ROMA – Kupari
MOSCOW – Kerma
L.A – Sininen
MUNICH – Alumiini
MEXICO – Vihreä
TOKYO – Punainen
ATHENS – Harmaa
ATLANTA – Oranssi
SEOUL – Lila

Alien Resurrection
PLAYSTATION

CHEAT MODE
Näppäile seuraava kombinaatio ollessasi päävalikossa:
Ympyrä, Vasen, Oikea, Ympyrä, Ylös, R2.

Koodi vie sinut fuskuvalikkoon, jossa voit mm. aktivoida God Moden, käyttää kaikkia aseita, olla kuolematon ja vaihdella kenttää mielesi mukaan.

F355 Challenge
DREAMCAST

SALAISET KENTÄT
Sinulla on mahdollisuus päästä heti alussa käsiksi salaisiin kenttiin. Aloita menemällä päävalikkoon. Valitse Options. Uuden valikon ilmestyessä pidä X ja Y pohjassa. Uusi valikko "Passwords" ilmestyy. Pidä X ja Y pohjassa ja valitse Passwords. Käytä seuraavia salasanoja päästäksesi haluamaasi kenttään.

CinqueValvole – Fiorano
LiebeFrauMilch – Nurburgring
Stars&Stripes – Laguna-Seca
KualaLumpur – Sepang
DaysofThunder – Atlanta

HUOM! Muista, että isoilla ja pienillä kirjaimilla ON merkitystä!

Tazmanian Devil: Munching Madness

GAME BOY COLOR

Näillä salasanoilla pääset seuraaviin kenttiin.

BLGNGJPDFFTJ – Kiina-kenttä
LMBPBKTFKDPK – Sveitsi-kenttä

Who Wants To Be A Millionaire?

PLAYSTATION

TYPERÄ KOMMENTTI 1
Anna hahmollesi nimeksi Regis. Regis kommentoi valintaasi ja antaa sinulle nimen Wannabe.

TYPERÄ KOMMENTTI 2
Anna hahmollesi nimeksi Millionaire. Regis kommentoi valintaasi ja ristii sinut Dreameriksi.

PELAA PETKUTTAJANA
Yritä nimetä hahmosi Dan Blonskyksi. Nimeksesi tulee automaattisesti Imposter, Phony tai Fibber.

Ready 2 Rumble: Round 2

DREAMCAST

UUDELLEEN SYNTYNEET NYRKKEILIJÄT
Näppäile seuraava koodi valitessasi hahmoa:
Vasen, Ylös, Oikea, Alas, R, R, L.

PIENEMMÄT NYRKKEILIJÄT
Näppäile seuraava koodi valitessasi hahmoa:
Oikea, Oikea, Ylös, Alas, Oikea, R, L.

VOIMAKKAAMMAT NYRKKEILIJÄT
Näppäile seuraava koodi valitessasi hahmoa:
Oikea, Oikea, Ylös, Alas, Oikea, R, R, L.

VALTAVAT HANSKAT
Näppäile seuraava koodi valitessasi hahmoa:
Vasen, Oikea, Ylös, Alas, R, L

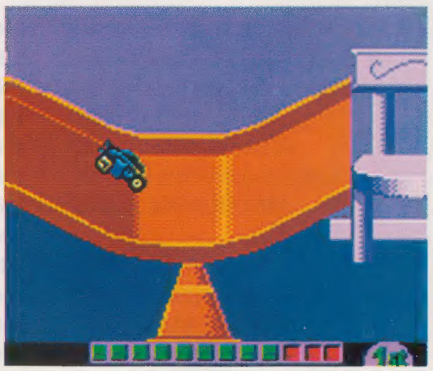
UUDET VAATTEET
Käynnistä Dreamcastisi ilman CD-levyä. Mene valikkoon, jossa voit valita koneen asetukset. Aseta päivämäärä joksikin juhlapyhäksi. Voit kokeilla eri päivämääriä, mutta suosittelemme Halloweenia (10/31/2XXX), joulupäivää (12/25/2XXX) ja uudenvuodenpäivää (01/01/2XXX). Jokaista oikein syötettyä päivämäärää kohti hahmot vaihtavat vaatteitaan. Muista, että pelin ovat laatineet amerikkalaiset ja toimi sen mukaan.

Jet Force Gemini

NINTENDO 64

Tätä fuskua käytetään ollessasi valikossa, josta hahmot valitaan. Näppäile seuraava yhdistelmä: Oikea (analoginen), Oikea (analoginen), Oikea (analoginen), Vasen (analoginen). Valitset tuolloin Lupuksen. Pelatessasi voit näppäillä seuraavan yhdistelmän: **Oikea C-nappi, Oikea C-nappi, Oikea C-nappi, Vasen C-nappi, Oikea C-nappi, Oikea C-nappi, Oikea C-nappi, Ylin C-nappi, Ylin C-nappi, Ylin C-nappi.**

Jos olet toiminut oikein, kuulet äänimerkin. Paina A vaihtaaksesi aseita ja B valitaksesi niistä.



Hot Wheels: Stunt Track Driver

GAME BOY COLOR

KAIKKI AUTOT JA KAIKKI KENTÄT
Mene salasanavalikkoon ja näppäile:
Alas, Vasen, Ylös, A, Alas, Oikea.

VAIHDA KENTTÄÄ
2. **Vasen, Ylös, Vasen, Alas, Ylös, A.**
3. **Oikea, Ylös, Oikea, Alas, Ylös, A.**
4. **Ylös, B, Ylös, Ylös, Vasen, A.**
5. **B, Vasen, B, Ylös, Ylös, Vasen.**
6. **Alas, Vasen, Ylös, A, Ylös, Ylös.**

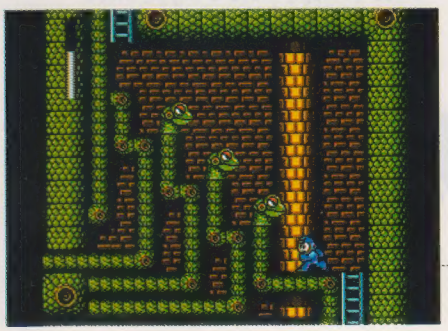
Loppu. **Alas, Vasen, Ylös, A, Alas, Oikea.**

Kysymyksiä & Vastauksia

Heitä paha kysymys Super Powerin peliasiantuntijoille: Super Power / Lukijakysymykset, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere, tai superpower@egmont-kustannus.fi

HEI SUPO!
1. Miksi ihmeessä *Sonic 4* (tai *Sonic Crackers*, jona se tunnettiin) ei koskaan ilmestynyt Mega Drivelle? Sehän olisi ollut mainio peli.
2. Tuleeko *Snowboard Kids 2* Nintendo 64:lle? Tuleeko se koskaan Suomeen vai julkaistaanko se vain USA:ssa ja Japanissa?
3. Voiko Gamecuben ja PlayStation2:n kytkeä Internetiin?
4. Mitä tapahtui *Twelwe Tales: Conker 64:lle?* Lopetettiinko projekti vai kuinka sille kävi? 5. Tuleeko *Jet Force Geminille* mahdollisesti jatkoa?
6. Kannattaako ostaa *Mario Party 2*, jos kerran jo omistaa ykkösen?
7. Onko *Mega Man: The Wily Wars* tosiaan julkaistu Mega Drivelle? Eikö Capcom tehnytkin silloin pelejä Nintendolle?
Kiitos huippuhyvästä lehdestä!
MACHOMIES ALEKSI

HEI VAAN, MACHO-ALEKSI!
1. Sega ei ollut erityisen tyytyväinen lähes valmiiseen peliin eikä sitä koskaan julkaistu. Projekti yksinkertaisesti hylättiin – sellaista tapahtuu aina toisinaan. 2. Se ei tule koskaan tänne. 3. Kyllä vain. Dreamcastille vastaava adapteri tulee tänä vuonna.
4. Conkerin Nintendo 64 –saaga on pitkä. Rare on kokeillut monia erilaisia pelikonsepteja viime vuosina. Nyt pelin nimi on *Conker's Bad Fur Day* ja se tulee keväällä.
5. Ei. 6. Se riippuu siitä, miten paljon pidät originaalista. Pelit muistuttavat toisiaan paljon, vaikka niiden minipelit ovatkin erilaisia. Kolmaskin osa on muuten tekeillä.
7. *Mega Man: The Wily Wars* julkaistiin Mega Drivelle 1994. Se on kokoelma, jolta löytyvät kolme ensimmäistä NES-peliä graafisesti parannettuina.
Kiitos kehuistasi!
SUPO



Eräs Capcomin parhaista pelikokoelmista oli Mega Drivelle julkaistu *Mega Man: The Wily Wars*.

MOI!
1. Mitä tapahtui *Legend of Zeldan* Game Boy Color –käännökselle?
2. Millaiset äänet Game Boy Advancessa on?
3. Tuleeko Game Boy Advancelle uutta *Zeldaa?*
4. Tuleeko Game Boy Advance tosiaan vasta vuoden 2002 keväällä?
5. Onko PlayStationille mitään hyvää Action-RPG:tä, joka muistuttaisi *Ocarina of Timea?*
6. Tiedättekö milloin kaksi uutta *Legend of Zelda* –peliä julkaistaan Game Boy Colorille?
ANTTI

MOI ANTTI!
1. Se on valmis. Uutta Game Boy Color-peliä työstävä Capcom-tiimi sai käännöksen valmiiksi miltei ennen kuin ehti aloittaakaan sitä. Ongelmana on vain se, että Nintendo vaikuttaa laittaneen projektin ainakin hetkellisesti jäihin.
2. Hyvät, ainakin muihin kannettaviin konsoleihin verrattuna. Kuulimme Chris Hülsbeckin luomia demoja ja olimme todella vaikuttuneita GBA:n äänilastun tehosta.
3. Shigeru Miyamoto on täystyöllistetty Gamecuben *Zeldan* parissa, eikä Game Boy Color –versioonkaan oikein tunnuta saavan selvyyttä. Asia on toistaiseksi ns. auki.
4. Höpö höpö. Game Boy Advance julkaistaan Japanissa maaliskuun 21. päivänä ja tänne se ehtii jo kesäksi.
5. PlayStationille on moniakin toiminta-RPG:itä, mutta hyviä *Zelda*-klooneja 3D-versioina emme ole nähneet.
6. Ne julkaistaan Japanissa maaliskuussa. Me saamme odottaa pari kuukautta pidempään kuten tavallista.
SUPO

MOIKKA SUPO!
Ensiksi kiitos hiton hyvästä lehdestä! Sitten kysymyksiin:
1. Lehdessänne viitattiin taannoin Bleemcastiin. Mikä ihme se sellainen on? Joku DC:n lisälaite? Tuleeko se Suomeen, ja jos, niin milloin?
2. Milloin *Black & White* ilmestyy?
3. Uskotteko, että Namco tekee jatko-osan *Soul Caliburille?* Milloin sellainen mahtaisi tulla, jos vastaus on kyllä?
TONI

Game Boy Advance kuulostaa hyvältä. Chris Hülsbeck on jo ehtinyt todistaa kannettavan konsolin äänilastun ulottuvuuksia.

MOIKKA TONI!
1. Bleemcast on Dreamcastin PlayStation-emulaattori. Tämän epävirallisen tuotteen avulla Dreamcastilla voi pelata PlayStationin pelejä, ja tuolloin niiden grafiikka on paljon hienompaa kuin tavallisessa PlayStationissa – itse asiassa edes Playstation2 ei pysty samaan kuin Dreamcast.
2. Peli on viivästynyt, ja se aiotaan julkaista keväällä sekä Dreamcastille että PlayStation2:lle.
3. Uskomme näin, koska originaalipelistä tuli niin suosittu. Julkaisuajankohtaa emme valitettavasti osaa ennustaa.
SUPO

MOI SUPER POWER!
1. Voiko PlayStation2:lla surffata Internetissä yhtä helposti kuin tavallisella tietokoneella?
2. Voiko PlayStation2:lla pelata *Final Fantasyja* ja *Metal Gear Solidia?*
3. Voiko PlayStation2:lla soittaa tavallisia CD-levyjä?
4. Mikä on PlayStation2:n paras RPG?
JASPER

MOI JASPER!
1. Njaa, ei ainakaan pidemmän päälle.
2. Kyllä. PS2 pystyy pyörittämään muutamia outoja japsipelejä lukuunottamatta kaikkia vanhoja Pleikkarin pelejä.
3. Kyllä.
4. Ehkä *Final Fantasy X.* Sitä ennen ilmestyy monia roolipelejä, mutta ne eivät näytä kovinkaan kiinnostavilta.
SUPO

Final Fantasyt ovat pleikkaripelien aatelia.

SUPER POWER 2-3 / 2001
TALVINEN TUPLANUMERO!

Final Fantasy IX

Fantasia muuttuu todellisuudeksi. Arvostelemme kauan odotetun *Final Fantasy IX:n* ja haastattelemme Hironobu Sakaguchia hänen ehkä mielenkiintoisimman projektinsa tiimoilta.

Koeajamme myös Dreamcastin *Daytona USA:n* ja arvostelemme ennätysmäärän pelejä. Arvosteltavina ovat mm. *Grandia II, Legend of Dragoon, SNK vs. Capcom, Armored Core 2, ESPN X-Games: Snowboarding, Mario Tennis* ja monet muut...

Etsi ja tuhoa
Jatka etenemistä
Ennakoi ja **selviydy!**

EGMONT KUSTANNUS

PC-peli

UUSI LEHTI!

VIHJEET & VINKIT

Numero 1, Tammikuu 2001. Hinta € 6,56 - 39 mk

SACRIFICE
Loitsuja, hirviöitä ja sielujen metsästystä. Apu on lähellä!

BALDUR'S GATE II
Mahtava opas erääseen kaikkien aikojen peleistä

RESIDENT EVIL 3
Takaisin zombie-maahan...

RED ALERT 2
Kaikki, mitä sinun tarvitsee tietää yksikkömuuksista

PC-peli Vihjeet & Vinkit tarjoaa apua pelien solmukohtiin, CD-ROMin täynnä pelidemoja ja tarpeellisia hyötyohjelmia sekä selkeitä oppaita kokonaisten pelien läpipelaamiseen.

UUSI LEHTI!
Vain 39,-

Osta lehtipisteestä tai tilaa numerosta 03-2251943